THE MATRIX: PATH OF NEO> DESCUBRE LA NUEVA OBRA MAESTRA DE SHINY Y LOS HERMANOS WACHOWSKI
OCTUBRE 2005 | 157 | GRUPO ZETA

SUPERJUEGOS

SOLO 2'50 EUROS



DESDE RUSIA CON AMOR 007

EL MEJOR BOND DE TODOS LOS TIEMPOS

TOKYO GAME SHOW 2005

¡TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA JAPONESA!

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

¿EL SHOOTER BÉLICO DEFINITIVO?

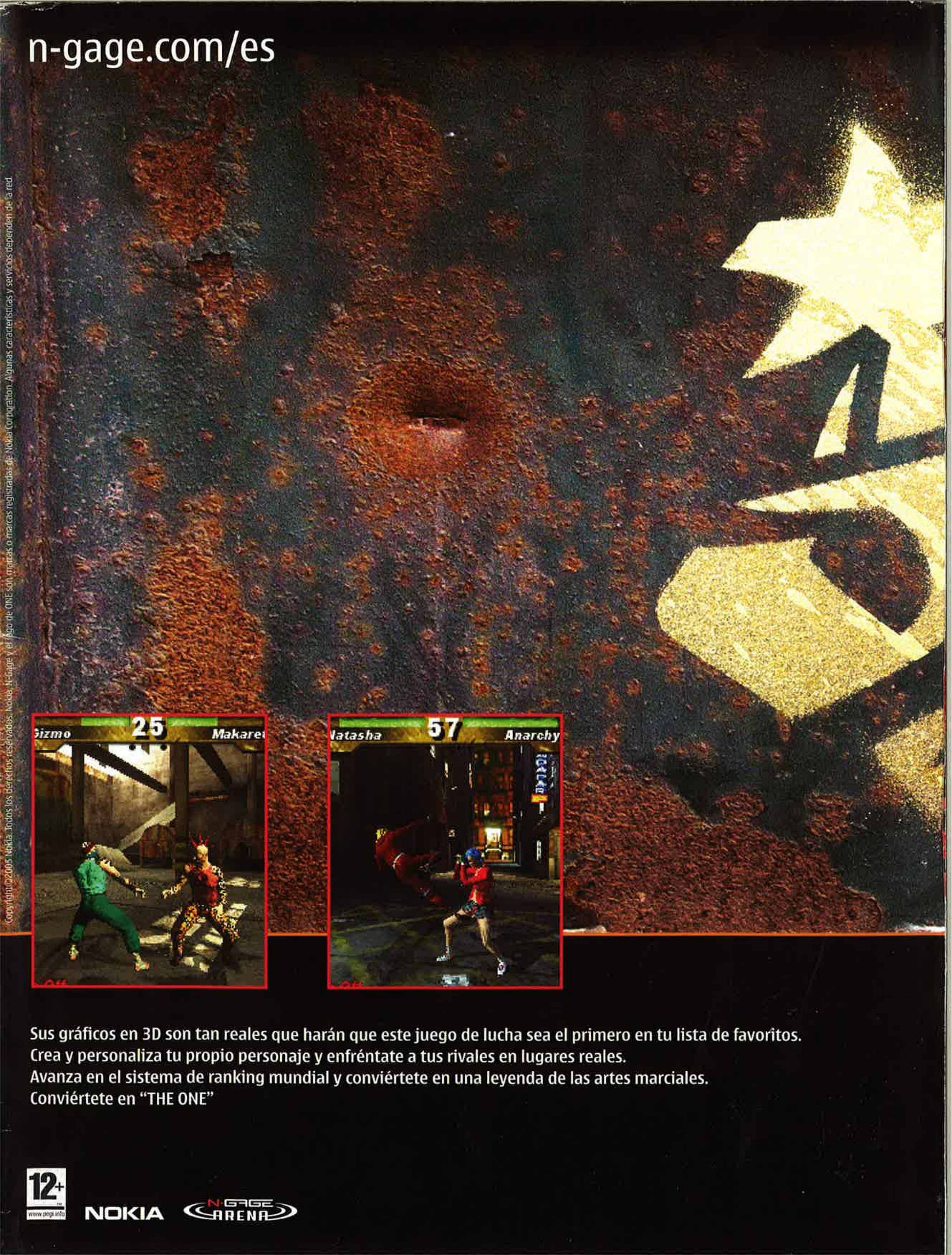
TORRENTE 3 EL PROTECTOR

¡MADRID NUNCA VOLVERÁ A SER IGUAL!

...Y ADEMÁS

■ ULTIMATE SPIDER-MAN ■ JAK X ■ L.A. RUSH ■ EYETOY PLAY 3 ■ SLY 3 ■ W.R.C. RALLY EVOLVED ■ BURNOUT LEGENDS ■ NINTENDOGS ■ TOTAL OVERDOSE ■ TOP SPIN...


Sólo con un click.
N-GAGE
ARENA
Become The One
NOKIA
NOKIA
N-GAGE
NOKIA
anyone
anywhere
The gamer's phone


n-gage.com/es
Gizmo
25
Makarei
Natasha
57
Anarchy
Sus gráficos en 3D son tan reales que harán que este juego de lucha sea el primero en tu lista de favoritos.
Crea y personaliza tu propio personaje y enfréntate a tus rivales en lugares reales.
Avanza en el sistema de ranking mundial y conviértete en una leyenda de las artes marciales.
Conviértete en "THE ONE"
12+
www.pegi.info
NOKIA
N-GAGE ARENA
Copyright © 2005 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia, N-Gage y el logo de ONE son marcas o marcas registradas de Nokia Corporation. Algunas características y servicios dependen de la red.


DEL LEGENDARIO CREADOR DE VIDEOJUEGOS
YOSHIKI OKAMOTO
(ONIMUSHA™, DEVIL MAY CRY™, RESIDENT EVIL™)
GENJI™
LANZAMIENTO 26 OCTUBRE
"UNA JUGABILIDAD DESBORDANTE EN UN ENTORNO DIGITAL DE ENSUEÑO"
OPS2M
WWW.GENJIPS2.COM
EXECUTIVE DIRECTOR YOSHIKI OKAMOTO
DIRECTOR TAKASHI SHONO
HIROMASA INOUE
MASAKI TAKAHASHI
MITSUHIKO SEIKE
DESIGN BY KEITA AMEMIYA
SOUND DIRECTOR KAORI OHSHIMA
MUSIC BY YASUHARU TAKANASHI
BILL RITCH
16+
www.pegi.info
PlayStation®2
Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic. Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

SUMARIO Nº157

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Ángel Jiménez, Juan D. Castromil**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel. 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Olfergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihel e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



TOKYO GAME SHOW 2005

Conoce de primera mano todas las novedades de la feria japonesa: el mando de **Revolution**, los nuevos títulos para **Xbox 360** y **PlayStation 3**, y más...

Call Of Duty 2

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo una fuente de inspiración inagotable, sobre todo para los *shooters* en primera persona. «Lucharemos en las playas...»





Y ADEMÁS...





El retorno del agente 007

Este mes la portada de nuestra revista tiene un protagonista de sobra conocido por todo el público, y no solo por los aficionados al entretenimiento digital. Por primera vez Sir Sean Connery cede su imagen y su voz a un videojuego basado en el agente secreto (con licencia para matar) más famoso de la historia, en una de sus primeras misiones. Pero el mundo del videojuego avanza a pasos agigantados, y por eso en este número os ofrecemos toda la última información sobre las consolas de próxima generación: **Microsoft Xbox 360, Nintendo Revolution** y **Sony PlayStation 3**. Se aproxima una guerra. ¿Has elegido bien el bando?

EDITORIAL



El otoño ha comenzado y los títulos elegidos para marcar el inicio de una nueva recta final de año comienzan a dibujarse ante nosotros como hojas que caen del árbol para emprender su último viaje hacia el límite terrenal de su destino. Viejos conocidos, franquicias consagradas, nuevos talentos, arriesgadas promesas y experimentos fallidos se darán cita en un lento baile vertical en el que no todos llegarán a final de año con esa pareja caprichosa llamada éxito. Entre todas estas propuestas otoñales PSP se ha convertido en el claro protagonista de un nuevo fenómeno social que acapara todas las miradas. Es la pieza de hardware más deseada del momento, todos hablan de ella, sueñan con ella y en ella depositan sus esperanzas. Por su parte, Microsoft, y su Xbox 360, prepara su gran estreno en España para el próximo 2 de diciembre. Otra máquina de ensueño y el puente sólido hacia la nueva generación de entretenimiento lúdico; un paso adelante tangible mientras sus competidores dibujan inalcanzables ilusiones gráficas en el infinito y elaboran mandos de deliciosa e imposible jugabilidad. Un último tercio de 2005 en el que van a convivir realidades y sueños de forma armónica, consolas portátiles que se han adelantado al futuro y máquinas de sobremesa que adelantarán el pasado. En SuperJuegos nos frotamos las manos y los ojos con lo que nos/os espera y que gustosamente os contaremos con todo tipo de detalles y la máxima ilusión.

<<Marcos García>>

SONY C.E.

PSP ya está aquí





James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de SCE para España y Portugal, hace entrega de la primera PSP en España a Angel Cortés.

El pasado 1 de septiembre se puso a la venta, fueron muchas las tiendas en toda España que abrieron a las 12 de la noche para que los más impacientes adquirieran tan preciado tesoro, más de 700 personas en Madrid, 500 en Barcelona, 300 en Valencia, 250 en Vigo, 200 en Alicante, 200 en Sevilla y la lista continúa, hicieron cola para comprar **PSP**. La primera fue entregada en la *Fnac* de Madrid de manos de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de **SCE** para España y Portugal, que recompensó la espera de Ángel Cortés regalándole la consola ante toda la prensa.



GUILLERMO DEL TORO Y PSP

El popular director mejicano nos comentó las excelencias de **PSP** en el madrileño museo del ferrocarril. Aprovechando que *Hellboy* es uno de los primeros UMD-Vídeo para **PSP**, Guillermo del Toro se declaró un fanático de las nuevas tecnologías y destacó el fantástico diseño y las posibilidades que encierra la pequeña consola.

WWW.YOURPSP.COM

Desde el día 1 de septiembre está funcionando la página oficial de **PSP** en España. Además de una completa información ofrece interesantes descargas para juegos, videos y una versión adaptada de la web para verla desde **PSP**.



ATARI

Driver Paralell Lines, nuevas imágenes

Reflections va desvelando con cuentagotas información sobre la nueva entrega de la saga *Driver* en **PS2** y **Xbox**. Lo último que nos ha llegado son unas cuantas pantallas en las que se puede apreciar el buen saber hacer de estos chicos. Tan sólo nos queda esperar que el juego sea tan aparente jugando como muestran las imágenes. Algo que no podremos saber hasta el año que viene...



MICROSOFT

Reserva Xbox 360 desde el 1 de octubre

Microsoft ya ha anunciado el lanzamiento de **Xbox 360** en Europa el próximo 2 de diciembre. Desde el 1 de octubre se podrá reservar la consola adquiriendo un DVD, su precio es de 30 Euros, que serán reembolsados cuando acuda a comprar la consola. En su interior contiene un cupón para beneficiarse de un descuento del 50% en el juego que se elija y un disco con tráilers de diferentes títulos, de la película *King Kong*, de *Junior* «Échate pa ya» y un documental sobre **Xbox 360** con información sobre su diseño, desarrollo y hasta producción. La caja del DVD será diferente dependiendo del *pack* que se reserve. El *Pack* Estándar con un PVP-R de 399 Euros que incluye disco duro, mando *wireless*, auriculares, mando multimedia y carcasas, cable de alta definición y suscripción a *Xbox Live Silver*, y el *Xbox 360 Core System* que por 299 Euros ofrece mando con cable, cable audio/vídeo y carcasa.

//Xbox 360 estará en las tiendas el próximo día 2 de diciembre//





EL DVD INCLUYE...

- Documental «Dentro de Xbox 360»
- Videoclip Junior «Échate pa ya»
- Trailer película *King Kong*
- Tráiler de juegos:
  - Project Gotham Racing 3
  - Dead Or Alive 4
  - Ghost Recon 3
  - Oblivion
  - Call Of Duty 2
  - The Darkness

UBISOFT

Prince Of Persia 3 ya tiene título oficial

Por fin **UbiSoft** ha revelado el nombre oficial de la tercera entrega de *Príncipe De Persia*, *Prince Of Persia: Las Dos Coronas*. El juego tiene prevista su salida para diciembre de 2005, e intenta combinar lo mejor de *Las Arenas Del Tiempo* con *El Alma Del Guerrero*. A este cóctel, **UbiSoft** le ha añadido nuevos elementos, como la aparición de un segundo personaje manejable, el «príncipe oscuro», un sistema de combate totalmente nuevo (*Speed Kill*) y carreras de carros tirados por corceles. Durante la presentación en las oficinas madrileñas de la compañía, asistimos también a un impresionante combate contra el jefe final que aparece en una de estas pantallas.

//Prince Of Persia Las Dos Coronas nos traslada hasta la mítica Babilonia//



Ben Mattes, Productor del nuevo Prince Of Persia, nos presentó el juego en las oficinas de la compañía en España.







RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ALIEN HOMINID
Carmen Gracia Taurón (BARCELONA)
Antonio Fco. Rodríguez Luna (GRANADA)
Antonio Bernal Fernández (MURCIA)
Juan Carlos Santiago García (MÁLAGA)
Rubén Chicharro Vicente (VALENCIA)
Fco. José de Toro Fernández (CIUDAD REAL)
Rubén Pachón Pachón (BADAJOZ)
Alfonso Gálvez Rodríguez (BARCELONA)
Antonio Jiménez Espósito (MADRID)
Dimas Mejías Carazo (GRANADA)
Giacomo Cilento (CÓRDOBA)
Juan Pedro Manzanares Pamis (ALICANTE)
José Ángel Diz Álvarez (LLEIDA)
Mario Garcés Usano (MADRID)
Juan Ramiro Álvarez Sayazo (VALENCIA)

CONCURSO STAR WARS
José Carlos Rueda Castilla (ASTURIAS)
Mª Mercedes Casas Fernández (ALBACETE)
Gabriel Ramón Garí (BALEARES)
Juan Valera Maroto (MADRID)
Dan García Suárez (MADRID)
Juan M. Torrado Borrachero (MADRID)
Josep Gimeno Liment (VALENCIA)
Albert Tobella Puch (BARCELONA)
Miguel Ángel Camacho (BARCELONA)
Aaron Arnáu Chorva (BARCELONA)



Tokyo Game Show 2005

Del 16 al 18 de septiembre, el Nippon Convention Center se convirtió en la «entrada de primera fila para la próxima generación de videojuegos»

DANI3PO Y SUPERNENA



La 15 edición del TGS ha batido su récord de visitas gracias a las más de 176.000 personas que este año han pasado por allí.

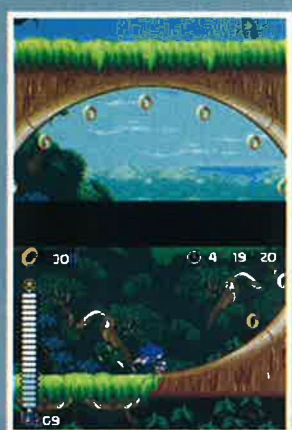




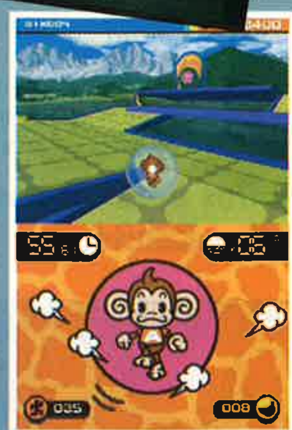
Este año la feria japonesa contó con 131 expositores que mostraron más de 600 nuevos juegos y accesorios.



NOMBRE: **Feel The Magic: XX/XY 2**
COMPAÑÍA: **Sega**
GÉNERO: **Minijuegos**



NOMBRE: **Sonic Rush**
COMPAÑÍA: **Sega**
GÉNERO: **Plataformas**



NOMBRE: **Super Monkey Ball DS**
COMPAÑÍA: **Sega**
GÉNERO: **Habilidad**



NOMBRE: **Bubble Bobble DS**
COMPAÑÍA: **Taito**
GÉNERO: **Plataformas**

El Mando de Revolution

Nintendo demuestra que su consola de nueva generación hará honor a su nombre.





//Todo el control en una sola mano//





El pasado 16 de septiembre el mundo de los videojuegos sufría una convulsión. Tras meses de misterio, Satoru Iwata (Presidente de **Nintendo**) revelaba los detalles del mando de **Revolution** y un vídeo de dos minutos de duración nos daba una pequeña muestra de sus posibilidades. De aspecto similar al de un mando de televisor, este particular controlador tiene un sensor de movimiento y posición, de tal manera que, en lugar de utilizar un *pad*, moveremos directamente el propio mando arriba, abajo, adelante o atrás. Así, se convertirá en nuestra raqueta en un juego de tenis, en una espada para los de lucha, en volante para los de conducción... Además, se le podrán acoplar periféricos que amplíen sus posibilidades. De momento, el único que se ha mostrado es un *joystick* analógico, que permitirá una gran precisión en los *shooters* moviendo al personaje con el *joystick* y apuntando directamente con el mando. Esto no ha hecho más que comenzar...

Nintendo DS



NOMBRE: **Phoenix Wright: Ace Attorney**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **Aventura Legal**



NOMBRE: **Viewtiful Joe Double Trouble**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **Acción**



NOMBRE: **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2**
COMPAÑÍA: **Bandai**
GÉNERO: **Lucha**



NOMBRE: **Tamagotchi: Corner Shop**
COMPAÑÍA: **Bandai**
GÉNERO: **Mascota Virtual**

Sony

La compañía japonesa presentó juegos para sus tres consolas, actuales y futura...



Soul Calibur 3 fue uno de los títulos más jugados durante la feria que ha tenido lugar a mediados de septiembre.



Los asistentes al evento pudimos descargar a la memoria Flash de PSP demos de ciertos títulos.



El prototipo de PS3 era el mismo que el presentado en el E3. Aún no hay diseño definitivo.





NOMBRE: **MGS3 Subsistence**
COMPAÑÍA: **Konami**
GÉNERO: **Aventura/Acción**



NOMBRE: **Suikoden V**
COMPAÑÍA: **Konami**
GÉNERO: **RPG**



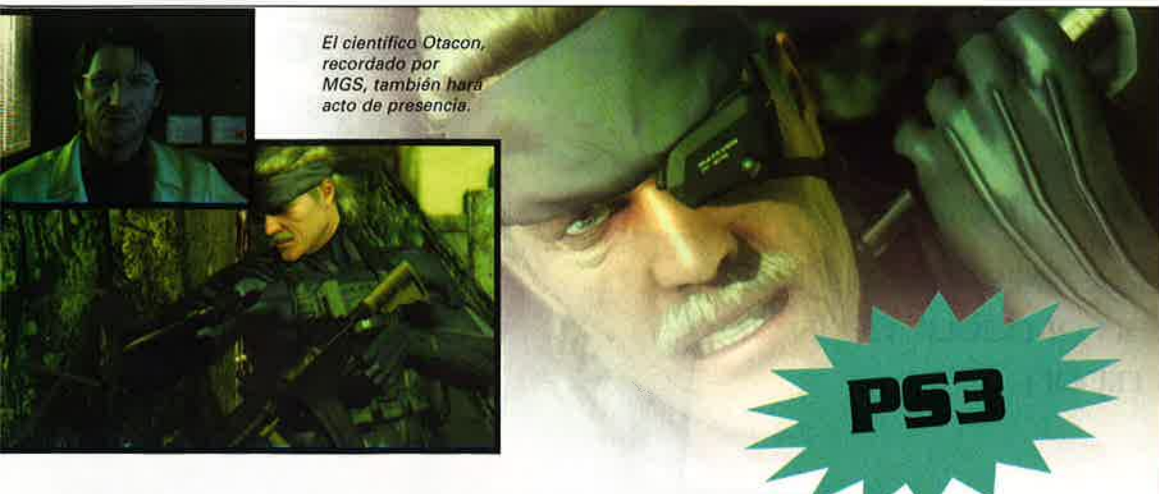
Devil May Cry 4

PS3

Dante regresa con un nuevo look

En contra de lo esperado, no hubo ningún título de **PS3** en versión jugable. Los asistentes tuvimos que conformarnos de nuevo con ver algunos tráilers en una gran pantalla. Uno de ellos es este espectacular *Devil May Cry 4*, en el que vemos a un Dante completamente rediseñado avanzar por una calle creada con todo detalle. Por cierto, que también aparecerá para **PS2** una nueva edición de la tercera entrega con Virgil como personaje jugable.





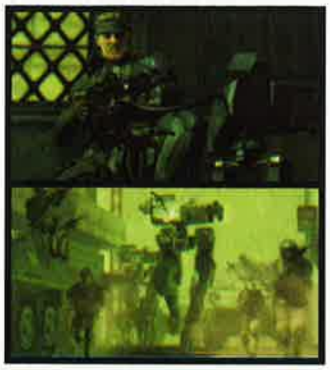
El científico Otacon, recordado por MGS, también hará acto de presencia.

PS3

Metal Gear Solid 4

Snake como nunca antes...

Kojima y su nueva productora acudieron a la feria para presentar el que será el último juego de la gran saga en el que participará el veterano programador. Con el subtítulo de *Guns Of The Patriots* se situará en el futuro, y el protagonista será el famoso Solid Snake aunque, lógicamente, bastante envejecido y sobreviviendo a base de inyecciones. En el tráiler que pudimos ver también aparecían otros personajes recordados por los seguidores, como Otacon. Para comunicarse con el protagonista, este científico utilizará nada menos que un *Metal Gear*, el pequeño robot que ayudaba al personaje central de *Snatcher*. Kojima, además, habló de la tremenda potencia del procesador de **PlayStation 3**, llamado *Cell*, utilizando para su exposición imágenes de otros títulos anunciados para la consola como *KillZone*.



La acción se situará en un futuro donde los robots son piezas clave en los ejércitos de las naciones.



NOMBRE: **Tourist Trophy**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
GÉNERO: **Conducción**



NOMBRE: **Monster Hunter 2**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **RPG de Acción**



NOMBRE: **Siren 2**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
GÉNERO: **Survival Horror**

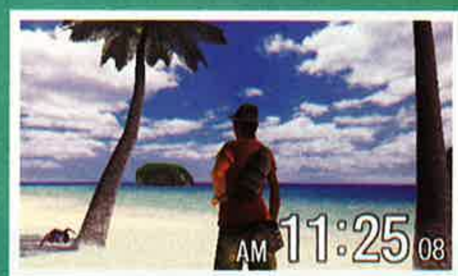
PSP



NOMBRE: **Metal Gear Acid 2**
COMPAÑÍA: **Konami**
GÉNERO: **Estrategia por turnos**



NOMBRE: **Talkman**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
GÉNERO: **Traductor**



NOMBRE: **Portable Resort**
COMPAÑÍA: **Namco**
GÉNERO: **Simulador**



NOMBRE: **Ape Academy 2**
COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
GÉNERO: **Minijuegos**



NOMBRE: **Samurai Warriors**
COMPAÑÍA: **Koei**
GÉNERO: **Acción**



NOMBRE: **Rockman Rockman**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **Plataformas/Acción**

XBOX 360

Multitud de juegos de desarrolladoras japonesas arroparán el debut de la consola en el país nipón



Las diferentes carcasas de la consola son uno de los mayores atractivos para los que les interesa el diseño.





El stand de Microsoft era uno de los más grandes de la feria. Su aspecto era similar al que la compañía tenía en el E3.



Los asistentes pudieron jugar a bastantes títulos que verán la luz muy pronto.



99 Nights

Fantasía épica y batallas campales

Tetsuya Mizuguchi, conocido creador de títulos como *Rez*, *Meteos* o *Lumines* presentó en sociedad uno de los títulos más esperados. En colaboración con los coreanos de **Phantagram** (*Kingdom Under Fire*) ha creado una bellísima odisea que nos pone en la piel de unos héroes en medio de la batalla más multitudinaria que hemos visto nunca. Cientos de enemigos perfectamente modelados se dan cita en pantalla, mientras el protagonista reparte justicia; algo parecido a lo visto en la saga *Dynasty Warriors*, pero multiplicado por mil.





La belleza que destila el juego es sólo comparable a la espectacularidad de sus batallas.

Ridge Racer 6

Derrapando en la nueva generación

Por fin se desveló una de las mayores bazas con las que cuenta **Xbox 360** de cara a su lanzamiento japonés. Los asistentes al **TGS** pudieron incluso jugar a uno de los circuitos de este *arcade* de **Namco**, aunque la información que ha trascendido es más bien escasa. Por lo que hemos visto, el desarrollo parece ser similar al de la última entrega para **PSP**. Un prototipo espectacular, derrapes en las curvas y el uso del nitro vuelven a ser los protagonistas. En cuanto al apartado técnico, ofrece una suavidad increíble (60 *frames* por segundo), una distancia de visión enorme y una gran resolución en todos los elementos que aparecen en pantalla. De todas formas, no ha sido uno de los títulos que más han impactado al público asistente. El juego estará disponible cuando la consola vea la luz en Japón, esperemos que en Europa ocurra lo mismo.

//Namco desvela una de sus mayores apuestas de futuro//



Los escenarios cuentan con todo el aspecto de anteriores juegos de la saga.



NOMBRE: **Dead Rising**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **Survival Horror**



NOMBRE: **DOA4**
COMPAÑÍA: **Tecmo**
GÉNERO: **Lucha**



NOMBRE: **Frame City Killer**
COMPAÑÍA: **Namco**
GÉNERO: **Acción**



NOMBRE: **Cromehounds**
COMPAÑÍA: **Sega**
GÉNERO: **Combate de Mechas**



NOMBRE: **Enchant Arms**
COMPAÑÍA: **From Software**
GÉNERO: **RPG**



NOMBRE: **Final Fantasy XI**
COMPAÑÍA: **Square Enix**
GÉNERO: **RPG**



NOMBRE: **Resident Evil 5**
COMPAÑÍA: **Capcom**
GÉNERO: **Survival Horror**



NOMBRE: **Rumble Roses XX**
COMPAÑÍA: **Konami**
GÉNERO: **Wrestling**

Actívate 2

EN LA TORRE DE LONDRES

La emblemática construcción londinense sirvió de marco perfecto para la presentación de los nuevos títulos de **Activision**. Tuvimos la oportunidad de contemplar fabulosas vistas a orillas del Támesis, así como asistir a una fiesta en honor a *True Crime* donde no faltaron los elementos necesarios para asegurar un ambiente puramente neoyorquino. Un placentero paseo en *ferry* fue la guinda a este suculento pastel.



[PS2/XBOX/GC] **FECHA DE LANZAMIENTO:** 25 DE NOVIEMBRE

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

La Gran Manzana viste sus mejores galas en esta esperada secuela de la obra de Luxoflux



Parte de la acción transcurre en el metro de la ciudad, dando lugar a espectaculares enfrentamientos

Poco a poco vamos conociendo más detalles del desembarco de la ópera prima de los estudios subsidiarios de **Activision** en la ciudad de Nueva York. Tras un excelente paso por Los Ángeles, *True Crime* regresa al panorama lúdico en una secuela donde encontramos multitud de cambios a destacar. Empezando por el protagonista, el ex-convicto Marcus Reed que sucede al noble agente Nick Kang en su labor de limpiar las calles de corrupción y maleantes, nos encon-

005

La compañía norteamericana presentó en Europa su catálogo de novedades, repleto de calidad y variedad de cara a Navidad

GRADIUS



PARA TODOS LOS GUSTOS

La variedad de golpes y armas está asegurada. Un amplio armamento y técnicas de lucha a nuestra disposición.

tramos con la ciudad de los rascacielos como telón de fondo. El apartado técnico ha sido revisado y potenciado notablemente, con una recreación excelente de la urbe neoyorquina donde la dinámica de luces requiere una mención especial, así como la amplia extensión y áreas a la que tendremos acceso desde el primer momento. El famoso efecto *Bullet Time* también continúa presente en el juego. La libertad de movimientos y consecución de las misiones sigue siendo el estandarte principal de la saga, llegando en este capítulo incluso al apartado sonoro, donde podremos elegir distintos estilos como *rock* o *Hip-Hop*. La variedad en nuestros golpes, armas y vehículos está igualmente asegurada. El argumento del juego presenta una trama que engancha desde el primer instante, digno de un guión de Hollywood. ***True Crime: New York City*** promete multitud de horas de diversión, acción y violencia multiplataforma. Una secuela que no dejará indiferente a nadie.









La dinámica de choques está bastante lograda. Podremos reducir los vehículos prácticamente a hojalata.

INTERROGATORIOS

De mecánica similar a otros títulos como *24: The Game* o *The Punisher*, obtener valiosa información requiere de las mejores técnicas de persuasión. Abusar demasiado de la violencia o ser demasiado indulgente puede significar la pérdida de datos clave en nuestra misión. Intercala ambas acciones y el confidente será tuyo.



PERSONAJES DE PELÍCULA

Celebridades como Tracy Lords (ex-mito del cine X), Avery Waddell (*Road Trip*) o Mickey Rourke (*Orquídea Salvaje*) ponen las voces a los principales personajes del juego. Todo un lujo de doblaje.



[PS2/XBOX/XBOX360/GC/PSP]

FECHA DE LANZAMIENTO: 11 DE NOVIEMBRE

GUN

La creación de Neversoft, cada vez más cerca

Poco falta ya para que el sol se esconda tras el horizonte y nos enfrentemos en un ansiado duelo con ***GUN***, el nuevo y ambicioso proyecto de la compañía creadora de la saga *Tony Hawk*. En Londres tuvimos la oportunidad de recorrer un completo Tutorial donde aprendimos las artes básicas del viejo Oeste. Para quienes aún no conozcan el juego, podemos decir que se trata de un arsenal de acción en tercera persona con toques de aventura y exploración. Una explosiva mezcla de géneros con un apartado técnico brillante (a destacar la animación dotada a los caballos) y un argumento no apto para los más jóvenes usuarios.



BAILANDO CON LOBOS

Como si del oscarizado filme de Kevin Costner se tratara, en una parte de la aventura deberemos aliarnos con una tribu de indios salvajes. A partir de entonces nuestras armas, vehículos y técnicas de combate se adaptarán a las de nuestra nueva «familia». Hasta podremos cortar cabelleras a diestro y siniestro.





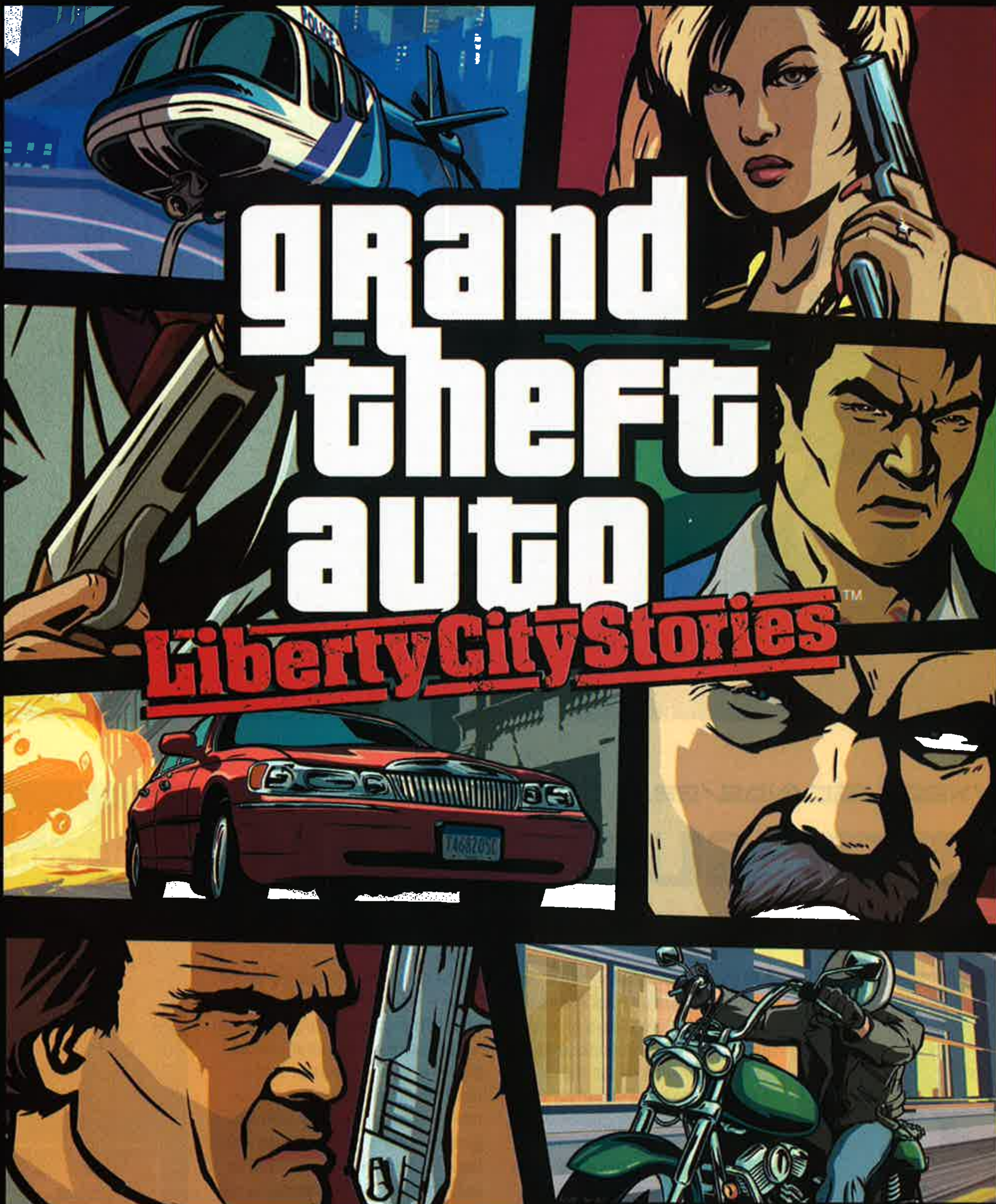






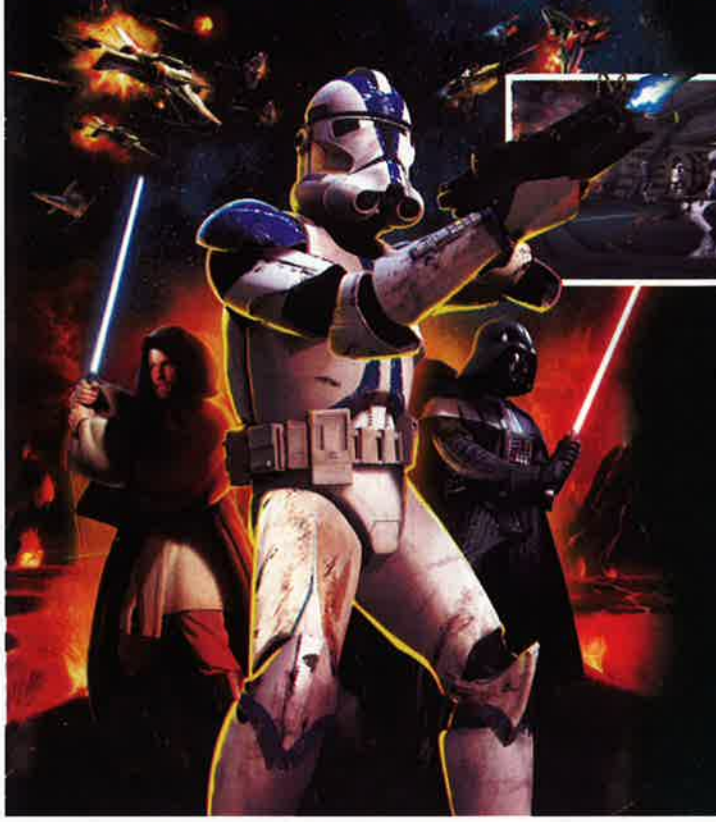


Las cazas y enfrentamientos multitudinarios a caballo conforman los momentos más destacables del juego.


grand theft auto
Liberty City Stories
TM

STARWARS BATTLEFRONT II

[PS2/XBOX/PSP]





FECHA DE LANZAMIENTO:
2 DE NOVIEMBRE

El universo Star Wars ya tiene otro título como referente

Pandemic Studios ha añadido todos los ingredientes que le faltaban al título original para crear un excelente juego basado en la saga fílmica de George Lucas. Todo en esta secuela está sabiamente reflejado: desde los personajes más característicos de la serie (Yoda, Darth Vader, Obi-Wan Kenobi...) hasta los planetas *Utapu*, *Mustafar* o *Coruscant*, entre otros. Además, en esta secuela podremos jugar como *Jedi* y surcar los cielos en espectaculares misiones especiales, dando una dimensión y libertad al juego que lo convierte en toda una referencia del universo *Star Wars*. El modo On-line ha sido igualmente potenciado, ofreciendo multitud de posibilidades y modos de juego. Coincide con la salida en DVD del *Episodio III*.

[PS2/XBOX/GC/NDS/GBA] FECHA DE LANZAMIENTO:
4 DE NOVIEMBRE

SHREK SUPERSLAM

La creación de Dreamworks «se lía a golpes»



La franquicia *Shrek* se toma un respiro tras sus últimos títulos de carácter aventurero para ofrecernos un juego multijugador donde los protagonistas de los dos filmes del ogro por excelencia se dan cita para repartir golpes con el único fin de quedar como único superviviente. Una divertida y delirante *melee* con más de 30 minijuegos y 16 escenarios ambientados en los cuentos y escenarios de las películas. Más de 20 personajes a elegir, multitud de *combos* y movimientos a ejecutar atesoran más cifras para asegurar una amplia diversidad. Además, podremos interactuar con los escenarios y utilizar diferentes «armas» para derrotar a nuestros oponentes. Los amantes del irreverente personaje de **Dreamworks** ya tienen un nuevo juego. Diversión para toda la familia.



UN CUENTO EN CONSOLA

Más de veinte personajes parodiados en las dos películas de *Shrek* se dan cita en esta alocada *melee* multijugador. El Gato con Botas, Pinocho o el Jorobado de Notre Dame se unen al ogro verde y compañía para repartir el mayor número de golpes visto desde *Super Smash Bros.*



NEMESIS

Call Of Duty

Llegan vientos de guerra

Activision eligió un lugar cargado de historia, el bunker de Hitler en Polonia, para presentar las dos nuevas entregas de Call Of Duty. Volamos hasta allí para contároslo

EN EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Ketrzyn acoge los restos del *Wolfsschanze*, el bunker desde el que Hitler preparó la invasión de Rusia. Allí, en la frontera Norte de Polonia, tuvo lugar la presentación de *Call Of Duty 2*, un evento cargado de historia al que sólo se podía acceder a bordo de un biplano de la II Guerra Mundial.









[XBOX 360]

Call Of Duty 2

Infinity explora el ilimitado poder gráfico de la nueva máquina de Microsoft

Desarrollado por **Infinity Ward** (autores del galardonado *Call Of Duty* de **PC**), ***Call Of Duty 2*** es la gran apuesta de **Activision** para acompañar al lanzamiento de **Xbox 360** el próximo 2 de diciembre. Los *Rangers* son los protagonistas de esta nueva entrega, que arranca en el amanecer del Día D, a los pies de *Pointe Du Hoc*, un escarpado acantilado que los americanos tuvieron que escalar bajo el intenso fuego alemán para eliminar las posiciones de artillería nazi y asegurar el éxito del desembarco en Normandía. Las fases posteriores nos llevarán a Moscú, Stalingrado, El Alamein (Egipto), Libia, Túnez, Caen o el río Rhin (Alemania). Dotado de unos gráficos sobrecogedores, ***Call Of Duty 2*** utiliza un nuevo sistema de partículas que se traducirá en la más realista recreación del humo que hayas visto en una consola, y que también ha sido aprovechado en las tormentas de arena del Norte de África. La inteligencia artificial de las tropas (aliadas y enemigas) también ha mejorado, siendo un reflejo de la realidad. *Call Of Duty* marcará un antes y un después en los *shooters* bélicos para consola.













[PLAYSTATION 2/XBOX/GAMECUBE]

Call Of Duty 2 Big Red One

Treyarch se estrena con notable éxito en el género bélico



La absorción, por parte de **Treyarch**, de Grey Matter (autores del disco de misiones del *Call Of Duty* de **PC**) tenía como objetivo crear el mejor *shooter* bélico jamás producido para **PS2**, **Xbox** y **GC**. Aún es pronto para saber si lo han conseguido, pero lo que pudimos ver (y jugar) en Polonia nos dejó gratamente impresionados. Formando parte de la Primera División de Infantería de EE.UU. (conocida como *Big Red One*), en ***Call Of Duty 2*** viviremos los más intensos combates contra las tropas alemanas a lo largo de una campaña de tres años que nos llevará al Norte de África, Sicilia, Francia, Bélgica y Alemania, más allá de la línea Sigfrido. Bajo el asesoramiento de veteranos de *Big Red One*, **Treyarch** ha recreado la dura odisea de esta unidad (la más condecorada del ejército de estadounidense), alternando la clásica mecánica *shooter* en primera persona con eventos especiales, como manejar las ametralladoras de un bombardero *B24 Liberator*. ***Call Of Duty 2 B.R.O.*** llegará a las tiendas el próximo 18 de noviembre, totalmente localizado al castellano.

COMBATES ON-LINE

Hasta 16 jugadores podrán enfrentarse vía On-line en las versiones **PS2** y **Xbox**







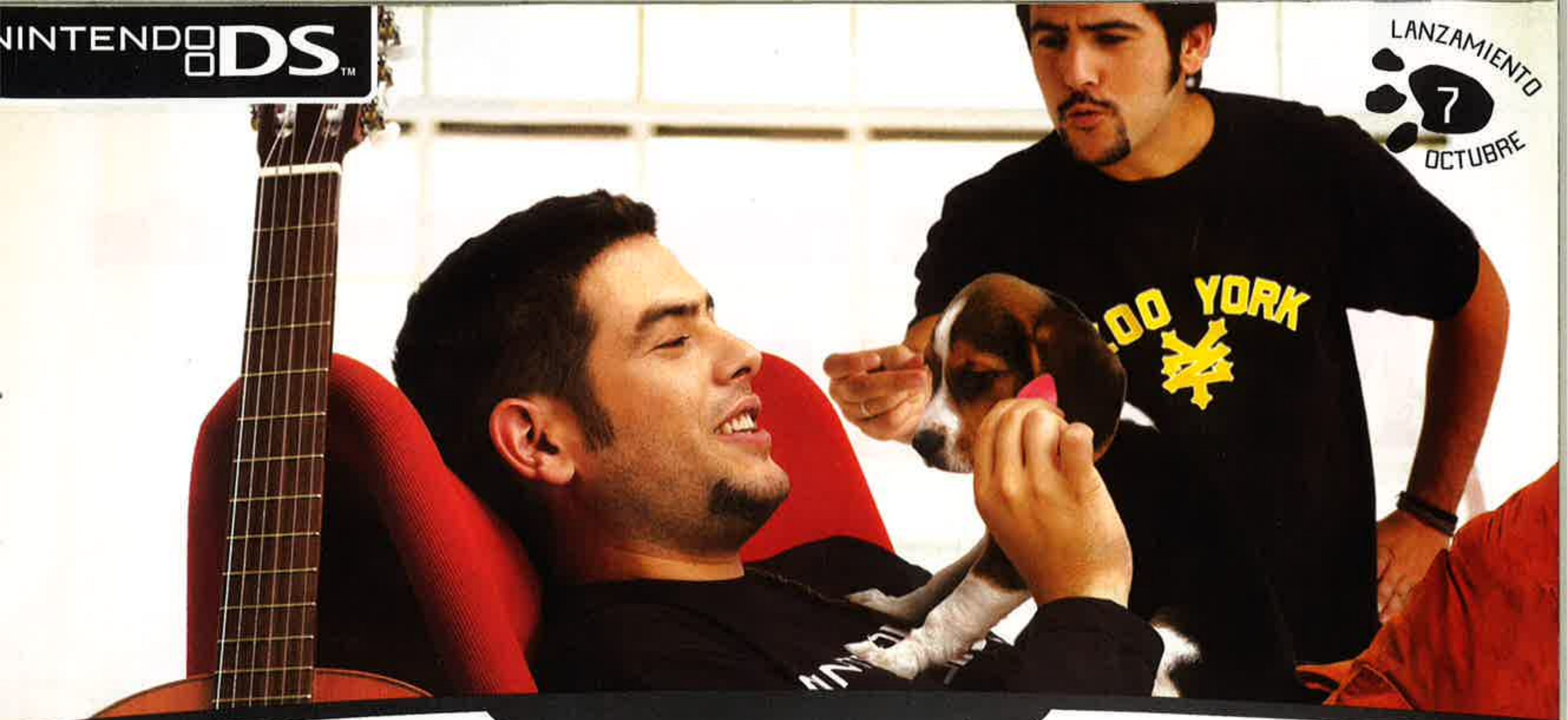








Treyarch, responsable de Spider-Man 2 (entre otros éxitos), ha sido la encargada de programar este nuevo Call Of Duty para consola.



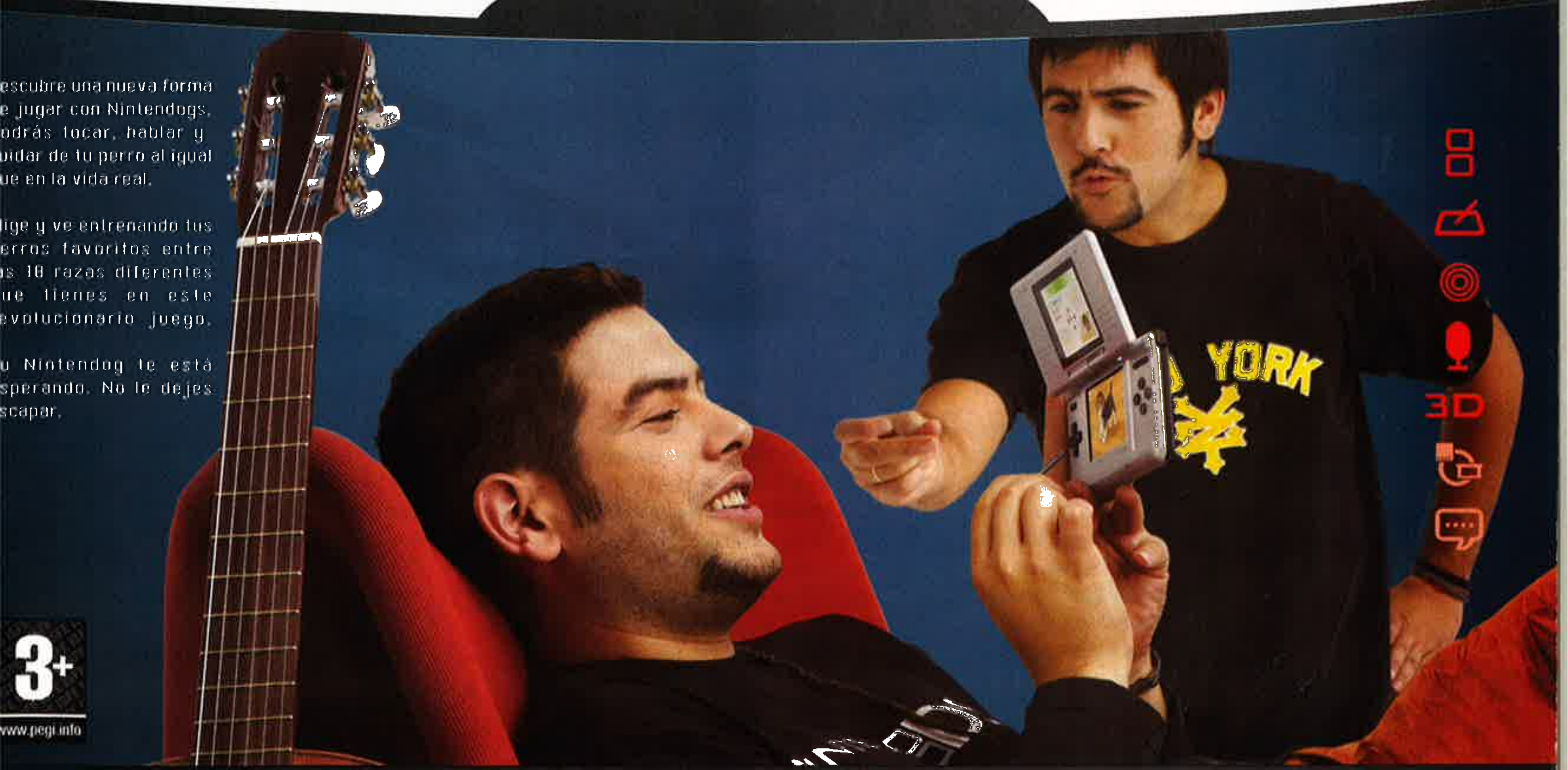


nintendögs

A TU MASCOTA LE ENCANTAN LAS CARICIAS,

...TAMBIÉN A TU NINTENDO DS





escubre una nueva forma e jugar con Nintendogs. odrás tocar, hablar y uidar de tu perro al igual ue en la vida real.

lige y ve entrenando tus erros favoritos entre s 18 razas diferentes ue tienes en este evolucionario juego.

u Nintendog te está sperando. No le dejes scapar.

3+

www.pegi.info

Todas las novedades de N-Gage

Nokia presenta en el N-Gage Media Tour su gran catálogo de juegos para la nueva temporada

OBI-JUAN



La consola portátil de Nokia, con funciones de telefonía móvil, entra con fuerza en esta nueva temporada con un sinfín de títulos.

La temporada de Otoño/Invierno se calienta más y más en el mundo de las consolas portátiles, por eso, para seguir en la brecha, **N-Gage** ha presentado de un tirón todos los juegos que configurarán las novedades de los próximos meses en el **N-Gage Media Tour**. La avalancha de títulos es sorprendente, diez nuevos juegos presentados a la prensa, que estarán disponibles antes de fin de año y que abarcan casi todos los géneros del mercado. Desde simuladores hasta carreras pasando por *arcades*, aventuras gráficas, RPG, lucha o estrategia. De este modo el catálogo global de **N-Gage** alcanzará algo más de 50 títulos.
Conjuntamente se realizó la presentación en sociedad de la nueva **N-Gage QD** «Plata», una elegante revisión de la conocida consola con un acabado plateado en vez de los conocidos grafito y naranja, que seguirá costando 149,99 Euros. Esta nueva edición, que ya está en el mercado, es previa a la aparición de la próxima generación de móviles multimedia **Nokia** compatibles con los juegos **N-Gage**, cuyo lanzamiento aunque aún no esta definido, sí es inminente. Lo que no se vio, pero sí se rumoreó es la posible continuación de la familia con la misteriosa, y aún sin definir **N-Gage «2»**, que podría salir al mercado el próximo año.

//La nueva N-Gage QD tendrá un acabado plateado//

Volviendo al primer punto, entre todos los juegos presentados destacan algunos como *ONE*, desarrollado en Barcelona por **Digital Legends**, que fue nominado en el **E3** de este año como uno de los mejores títulos para consola portátil. Por supuesto no podemos dejar de destacar la continuación de la exitosa saga del ***Pathway To Glory*** con el *Ikusa Islands* o la adaptación de *Rifts* y *Warhammer*.
También vimos un par de sorpresas con los clásicos *Civilization* o *High Seize* ahora para esta consola portátil y en exclusiva. Casi todos los juegos disponen de opción multijugador a través de *Bluetooth* y acceso al *N-Gage Arena* para competiciones a mayor nivel conectándose con jugadores de todo el mundo a través de GPRS. No en vano es la única portátil que puede presumir de servicios On-line en cualquier lugar... y en cualquier momento, como dicen ellos.

ONE

COMPAÑÍA: Digital Legends
FECHA DE LANZAMIENTO: Octubre
PRECIO: 29,99 €

El primer beat'em-up de N-Gage no podía ser otro que esta maravilla



Este juego de lucha (el primero para **N-Gage**) permite personalizar el aspecto del luchador hasta llegar a convertirse en el propio usuario, tanto en aspecto físico, como en ropa y complementos. Además existen diversos modos de lucha (Entrenamiento, Lucha Libre, Historia y lucha contra otros usuarios vía *Bluetooth* o a través del *N-Gage Arena*). Así, en la técnica de lucha se puede adoptar un posicionamiento neutro, defensivo o agresivo, lo cual influye en el tipo de golpes, movimientos y defensas que se pueden ejecutar. Con cada victoria incrementas el nivel de experiencia y activas golpes nuevos, pero con las derrotas pierdes puntos que repercuten en tu capacidad de lucha. El juego cuenta con impresionantes recreaciones 3D de escenarios reales y para los más de 300 movimientos de los luchadores se han usado técnicas de animación cinematográfica y expertos en artes marciales. Entre los escenarios se encontraremos callejones de Nueva York, las montañas del Himalaya, los muelles de Hamburgo...







Según vas ganando los combates irá aumentando el nivel de experiencia y mejorarán las habilidades de tu luchador.



High Seize

COMPAÑÍA: Red Lynx
FECHA DE LANZAMIENTO: Octubre
PRECIO: 29,99 €

Con un argumento muy absorbente al estilo *Piratas Del Caribe*, **Red Lynx** nos ofrece un juego de estrategia por turnos. Así, partiendo de una misión de rescate capitanearás desde soldados de infantería y cañones hasta embarcaciones a remo y buques de guerra con múltiples cubiertas armadas por los mares infestados de peligros y riquezas. Podrás jugar durante horas o si tienes poco tiempo sólo durante unos minutos, ya que ofrece diversos modos de juego que incluyen sesiones rápidas o modo historia. Además, gráficamente no decepcionará ni al más exigente.



System Rush

COMPAÑÍA: Ideaworks3D
FECHA DE LANZAMIENTO: Septiembre
PRECIO: 29,99€

Bajo un clásico argumento *ciberpunk* de *hackers* se esconde un juego *arcade* de carreras con naves espaciales 3D del tipo *WipeOut*, con 15 circuitos virtuales donde el usario se convertirá en un *hacker* al que han robado un programa, el cual va a ser utilizado con fines poco éticos. De este modo, montado en un *CoVec* (Code Vehicle), debes recoger trozos de código, infiltrarte en los diversos niveles de seguridad e ir ganando carreras a otros *hackers*. A lo largo de 50 carreras de alta velocidad puedes elegir entre 15 vehículos personalizables a los que añadir complementos.



Mile High Pinball

COMPAÑÍA: Bonus.com
FECHA DE LANZAMIENTO: Noviembre
PRECIO: 29,99€

El Pinball llega a **N-Gage** con 80 niveles, los cuales disponen de *bonus*, multibolas, multiplicadores, súper *slo-mos*. Podrás personalizar la apariencia de las bolas para después jugar con ellas, venderlas o cambiarlas en el *Arena*. Asimismo, aparecerán diferentes objetos en las diversas pantallas, unos te obstaculizarán y otros mejoran tus capacidades de puntuar y subir al siguiente nivel Las opciones inalámbricas ofrecen la posibilidad de competir por *Bluetooth* frente a frente con otro contrincante, así como comparar las puntuaciones o cambiar objetos en el Arena.

COMPAÑÍA: Digital Legends **FECHA DE LANZAMIENTO:** Octubre **PRECIO:** 29,99€

Pathway To Glory Ikusa Islands

La Segunda Guerra Mundial está a punto de estallar en tu N-Gage



La continuación del mayor éxito de **N-Gage** ya tiene nombre ***Ikusa Islands***, la lucha de la II Guerra Mundial en las islas del Pacífico. En esta entrega no sólo el contexto es nuevo sino que además se han optimizado algunas características respecto a la primera entrega. Las mejoras incluidas en esta nueva aventura están inspiradas en los comentarios recogidos entre la comunidad de usuarios y las reseñas de la prensa especializada. Así, en esta ocasión el argumento traslada la acción a la vieja Europa, a la guerra del Pacífico. Sin embargo, la lucha aquí es muy diferente. Mientras ganas territorio al rival, te enfrentarás a un tipo de batalla más cruel que a la que estabas acostumbrado. Por otro lado, para equilibrar tanta sangre, se ha acentuado el humor negro en las misiones para relajar el ánimo de los solados. Estos, además, evolucionan según la experiencia y las campañas en las que han participado. Asimismo, la IA y la mecánica del juego han sido optimizadas intentando dar más realismo a las situaciones. Y como novedad, se ha introducido un sistema de *Chat* de texto y voz para aliados y enemigos, y permite a 6 usuarios jugar con una consola.

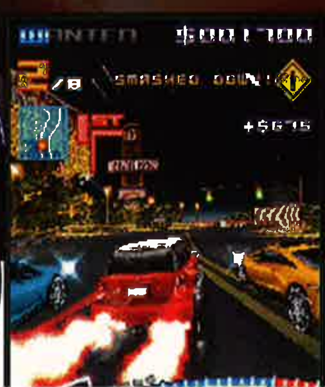
Para levantar el ánimo de los soldados, el humor negro será una constante durante las diferentes misiones.

Asphalt Urban GT2

COMPAÑÍA: Gameloft **FECHA DE LANZAMIENTO:** Noviembre **PRECIO:** 29,99€

El tiempo que ha pasado desde la primera entrega ha servido para mejorar todos los aspectos de este *Asphalt Urban*. Mejor jugabilidad, gráficos más avanzados y óptimo control de los vehículos. Además, la persecución cobra ahora mayor protagonismo. Se han incluido más modos de juego con más coches y circuitos. Al estilo *Need For Speed*, dispondrás de once tipos de vehículos licenciados de *Aston Martin, Hummer, Lamborghini* o *Mercedes* y 8 motos con gran cantidad de accesorios. Las carreras se celebran en 15 localizaciones como París, Londres o Bagdad y los modos van desde *Time Attack* a Eliminación o Contrarreloj, entre otros.





X-Men Legends 2 Rise Of Apocalypse

COMPAÑÍA: Barkining Lizards **FECHA DE LANZAMIENTO:** Octubre
PRECIO: 29,99 €

La segunda aventura de *X-Men* en **N-Gage** trae de nuevo al Profesor Xavier y sus criaturas, quienes esta vez tendrán que unirse a sus enemigos, Magneto y la Hermandad de los Mutantes Malvados, para detener a «Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis». La aventura oculta más de 25 horas de juego con 13 personajes a elegir, que pueden ser mutantes X-Men o villanos. Debes entrenarlos y dirigirlos por los diferentes escenarios que tendrás que explorar. Las opciones multijugador permiten hasta 4 jugadores locales mediante conexión *Bluetooth* o global vía GPRS en el *N-Gage Arena*.



COMPAÑÍA: Backbone Studios **FECHA DE LANZAMIENTO:** Octubre **PRECIO:** 29,99€

Rifts Promise Of Power

Más de 40 horas de juego te esperan...

Premiado como el mejor juego para móvil y **N-Gage** en el E3, la historia de ***Promise Of Power*** comienza 300 años después de una terrible catástrofe que destruyó la tierra. En un escenario apocalíptico, tendremos que hacer un equipo de combate, a elegir entre más de 12 personajes ya conocidos como *Supertrooper, Cyborg, Glitter Boy* o *Elemental Fusionist*, creado en exclusiva para esta edición. Con ellos deberás hacer frente, en batallas por turnos, a más de 50 enemigos mientras exploras países como América del Norte, Escocia, China y la nueva República Alemana. Todo ello te llevará más de 40 horas de juego. Dentro de las opciones multijugador destaca el modo de notificación por turnos, el cual te permitirá que te conectes de vez en cuando a *Arena* con el fin de ver si es tu turno para realizar tus movimientos y ataques.





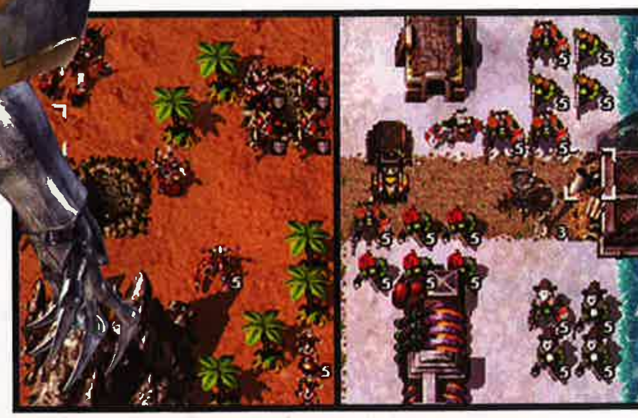




Civilization

COMPAÑÍA: Gryphondale Studios **PRECIO:** 29,99€
FECHA DE LANZAMIENTO: nd

Como en la versión de **PC**, el reto de ***Civilization*** parte de la fundación de una ciudad y guiarla prósperamente hasta conseguir una civilización consolidada. Para ello hay que construir templos, dar formación militar, obtener comida y comerciar con otros pueblos, de forma que se incremente el poder de la ciudad exprimiendo al máximo tus dotes de estrategia y reflexión. Para ello asumes el papel de gobernante inmortal y desde ese puesto debes definir los intereses de tu ciudad obteniendo nuevos recursos, desarrollando unas u otras economías, esquivando crisis e interactuando con otras civilizaciones mediante la diplomacia, el espionaje o la guerra.



Warhammer 40K Glory In Death

COMPAÑÍA: Razorback Studios **PRECIO:** 29,99€
FECHA DE LANZAMIENTO: nd

Con gran fidelidad al original, se han incluido para la versión de **N-Gage** 60 mapas de gran detalle con 5 posibles ambientes: helado, industrial, desierto, volcánico y jungla. En estos escenarios se desarrollan las batallas entre las diferentes razas en busca de la supervivencia, y es que podrás elegir tu bando formado por una de las cuatro etnias disponibles. Además, ofrece la posibilidad de jugar On-line con otro contrincante mediante *Arena* y, a través de *Bluetooth*, podrás luchar de forma conjunta o cada uno en solitario.

Género > **Arcade** Formato > **DVD-ROM y Mini DVD**
Compañía > **Electronic Arts** Programador > **EA Redwood Shores** País > **Estados Unidos**

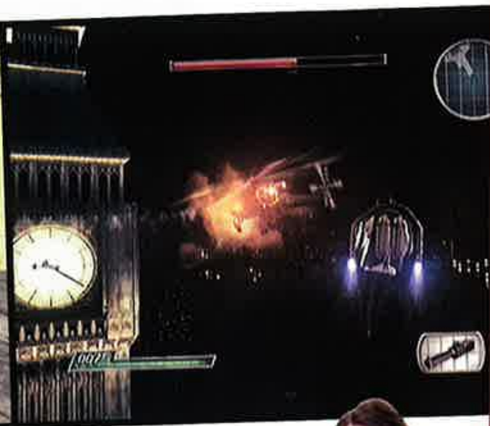


Electronic Arts recluta al mejor Bond de la historia, Sean Connery, para hacerle protagonista de una superproducción con sabor a años 60. Bienvenidos a la Guerra Fría. Bienvenidos al mundo de Bond, James Bond

DESDE RUSIA CON AMOR 007

CON SEAN CONNERY COMO JAMES BOND

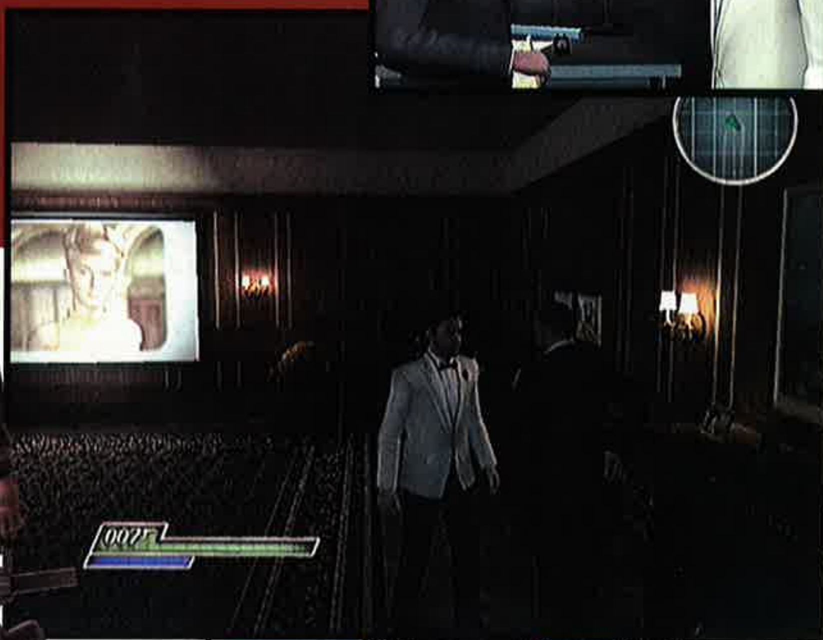




Una visita al MI-6

Uno de los platos fuertes de ***Desde Rusia Con Amor*** es poder visitar la central del MI-6, y hablar con fieles recreaciones poligonales de rostros muy familiares: Miss Moneypenny (Lois Maxwell), M (Bernard Lee) y Q (Desmond Llewelyn). Este último te esperará en su mítico laboratorio para una demostración de sus *gadgets*.







La cantante Natasha Bedingfield es uno de los dos únicos rostros nuevos del reparto de Desde Rusia Con Amor. Aquí interpreta a Elizabeth Stark, la hija de Primer Ministro, que es secuestrada en el prólogo del juego.



En la película original tampoco aparecía Eva, la chófer del asesino Grant, que tiene el rostro de Maria Menounos, una actriz cuyo mayor crédito es haberse ligado a la Antorcha Humana en Los 4 Fantásticos







Después de despedirse hace 22 años del personaje que le dio la fama, Sean Connery ha salido de su retiro para volver a encarnar, aunque sea en un videojuego, al agente secreto más famoso de la historia del cine: *James Bond*. **Electronic Arts** ha querido recuperar el glamour, el carisma de una franquicia que vivió sus momentos de mayor gloria a principios de la década de los 60, en plena guerra fría. Y para ello, ha encontrado la inspiración en *Desde Rusia Con Amor*, una de las mejores novelas de Ian Fleming, llevada a la gran pantalla en 1963. La segunda aventura cinematográfica del agente 007 dejó para la posteridad a dos personajes que entraron con merecimiento en el olimpo de villanos del universo Bond: Rosa Klebb (y su cuchillo camuflado en un zapato) y el hercúleo asesino Grant. Ambos aparecen en el juego con el rostro de los actores que les dieron vida en la película, al igual del resto del reparto (M, Q, Moneypenny). Y es que **EA Redwood Shores** no ha querido dejar un cabo suelto a la hora de producir esta aventura *arcade* en la que por fin podrás averiguar lo que se siente al encarnar al Bond original, el que combatía a la malvada organización SPECTRA sin aflojarse el nudo de la corbata y encajaba peor un *Martini* mal mezclado que el puñetazo de un agente soviético. Durante los últimos meses hemos visto multitud de pantallas del juego, pero por fin hemos tenido acceso a sendas *betas* de **PS2** y **Xbox** que nos han ofrecido una idea aproximada de lo que nos esperará a partir del 22 de noviembre, cuando ***Desde Rusia Con Amor*** irrumpa en las tiendas. Una cámara en tercera persona, en la línea del anterior juego de Bond (*Todo o Nada*) nos acompañará en la práctica

Villanos de película

La fidedigna recreación del filme alcanza incluso a la pareja de villanos: Rosa Klebb (Lotte Lenya) y Grant (Robert Shaw, el magistral actor que años más tarde encarnaría al capitán Quint en Tiburón).







Arriba tenéis un fragmento de lo que será la intro del juego. A la izquierda, uno de los gadgets de Bond en plena acción: un helicóptero de radio control repleto de explosivos.













EL MÍTICO ASTON MARTIN

Dotado de misiles, ametralladoras, cuchillas en las ruedas y con nevera para enfriar una botella de *Bollinger*







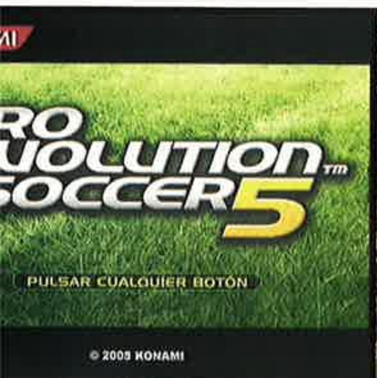
totalidad de las diecinueve fases que componen el juego, con la excepción de aquellas en las que conduciremos el clásico *Aston Martin DB5*. Q nos suministrará toda una colección de *gadgets* (reloj con láser, mini-helicópteros explosivos con control remoto) al más puro estilo Bond, y en ocasiones incluso podremos volar gracias a un propulsor a chorro como el empleado por Connery en *Sólo Se Vive Dos Veces* (1966). Los rusos y los esbirros de SPECTRA serán los enemigos a batir en una extraordinaria aventura a la que es imposible etiquetar dentro de un género, porque los abarca todos. Hay elementos de RPG (Bond mejorará sus habilidades con los puntos especiales que consigas), de conducción, de *shooter* e incluso de lucha, ya que 007 es capaz de ejecutar llaves de *Judo* cuando tiene a sus rivales cerca. Los gráficos, magníficos, quedan eclipsados ante la asombrosa recreación de un Connery en sus mejores años, mientras que la música está directamente sacada del filme original, salvo el tema que acompaña a los títulos de crédito, que ha vuelto a ser grabado por la Orquesta Filarmónica de Londres. En los países de habla inglesa, Bond volverá a tener la voz de Connery, mientras que aquí llegará totalmente localizado al castellano. Siempre queda el recurso de poner el menú de la consola en inglés y disfrutar plenamente de la última sinergia entre cine y consola, una maravilla titulada ***Desde Rusia Con Amor***. ➜ NEMESIS



Género > Deportivo
Formato > DVD-ROM
Compañía > Konami
Programador > KCET
País > Japón

Konami se vuelca, por fin, con su juego estrella y nos ofrece la versión definitiva

Pro Evolution Socc





El comportamiento de los jugadores en el campo es muchísimo más real.

Después de tantos y tantos años de espera, es para nosotros una enorme alegría y satisfacción poder anunciar que ***PES5*** tendrá todo, o casi todo, lo que el usuario siempre deseó. Exceptuando las famosas competiciones internacionales, del tipo *Champions League* o la UEFA, ***PES5*** contará con jugadores, indumentarias y equipos auténticos, y hasta con el esperadísimo modo en red. Aunque en la última versión que nos acaba de llegar faltan los fichajes del último día (Sergio Ramos en el Real Madrid, por ejemplo), disfrutaremos de las plantillas reales y hasta los detalles más curiosos de cada uniforme (el nuevo calzón rojo del Barça) y de los jugadores más populares (el nuevo *look* de Beckham). Si a estas «cositas», que siempre le echaban en cara sus competidores, le añadís la mejor animación que podáis imaginar en un juego de fútbol, el comportamiento del balón más real y un nuevo estilo de juego, ya estáis en disposición de poder imaginar lo

//La Liga española se podrá disfrutar con todos los jugadores e indumentarias//











La Liga española es una de las grandes beneficiadas de esta edición. Además de los equipos reales, disfrutaremos de los últimos fichajes y de los uniformes reales de este año.

¡Lo tiene todo!

Ya no hay excusas, ***Pro Evolution Soccer 5*** esta vez sí que tiene todo lo necesario para enfrentarse a sus rivales de siempre... y salir victorioso en la gran mayoría de apartados. En **PSP**, **Xbox** o **PlayStation 2**, ***PES5*** será el que marque las diferencias y el modelo a seguir por el resto de competidores. Es, sin duda, el mejor y el más completo de toda la saga.



que se avecina. Comparándolo con su antecesor, ***PES5*** le da unas cuantas vueltas a *PES4* en cualquiera de los apartados que queramos compararlos. Es más real, es más espectacular y, aunque pueda parecer mucho más difícil, es también bastante más divertido y jugable. No hay ralentizaciones, los rivales juegan mejor y mucho más variado, se han añadido un montón de nuevas animaciones y se han solucionado detallitos que en las pasadas ediciones no estaban muy logrados. Las cesiones al portero, la nueva regla del fuera de juego, la presencia del árbitro, la ley de la ventaja bien aplicada y otras muchas circunstancias se han clavado como en la realidad. Si además de los detalles, se retocan los pases, se mejora la *Master League*, los locutores están más finos y se incluye el esperado modo On-line, sólo queda rendirse a la evidencia y otorgarle a ***PES5*** el título del mejor de toda la saga. Otros juegos pueden ser mejores en otros apartados, pero ninguno llega al grado de perfección y realismo de este impagable ***Pro Evolution Soccer 5***. ➡ DE LÚCAR

NUEVA MASTER

Se ha mejorado la *Master League* y las novedades están muy bien pensadas y afectarán mucho al juego



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Naughty Dog País > Estados Unidos

Jak X
Combat Racing

Un nuevo género para el héroe más plataformero de PlayStation 2

Como ya lo hicieran Mario o Crash , el «buque insignia» de **Naughty Dog** deja los saltos y los disparos para subirse a todo tipo de vehículos (*buggies* principalmente) en este destructivo *arcade* de conducción. Los que ya jugaron a la tercera entrega sabrán por donde van los tiros, ya que las carreras por el desierto de aquel juego han sido la base para crear las competiciones de ***Jak X***. También nos harán recordar, sin embargo, al mitico *Rollcage* de **PSone**, tanto por el diseño de los bólidos como por el control, basado principalmente en los derrapes. Escenarios clásicos de la saga y otros creados para la ocasión serán testigos de diversos tipos de pruebas, desde carreras convencionales a otras donde lo más importante es acabar con los rivales, e incluso zonas abiertas sin circuito predeterminado. El uso de diferentes armas y del turbo será fundamental para llegar al primer lugar y poder ir desbloqueando coches y mejoras. ➪ DANI3PO

//Jak se une al club de las mascotas al volante//





La historia no continuará la trama de El Legado De Los Precursores, que acabó con la tercera entrega de la saga.







Género > **Beat'em-up** Formato > **DVD-Rom/Mini DVD-ROM** Compañía > **Electronic Arts** Programador > **Nihilistic** País > **Estados Unidos**

Marvel Némesis
La Rebelión De Los Imperfectos





Ponte en la piel de tu superhéroe preferido y acaba con los imperfectos

La alianza entre **Electronic Arts** y **Marvel** comienza a tomar forma y, lo que en un principio tenía toda la pinta de convertirse en una nueva entrega de *Def Jam* pero protagonizado por superhéroes, finalmente se ha transformado en un *arcade* con grandes dosis de *beat'em-up*. La posibilidad de enfrentarnos a cualquiera de los superhéroes de **Marvel** es de lo más atractivo, y el control del juego, tras sus primeros compases, resulta sencillo e intuitivo; aunque su modo *Versus* no es ni mucho menos lo mejor del juego. Sin embargo, el modo Historia es su punto fuerte, con un desarrollo que te enfrentará a una legión de invasores que ha acabado con varios superhéroes a lo largo de diversos escenarios como la mansión de Los Vengadores o la azotea del Daily Bugle. La influencia de **Marvel** salta a la vista desde los menús de inicio del juego, y la estética utilizada, a medio camino entre el *cell-shading* y unas 3D realistas (con un motor físico espectacular), resultan muy apropiado para representar el universo de los cómics en un videojuego. La diferencia entre las tres versiones del juego estará marcada por su modo de juego On-line, sólo disponible en **Xbox** y **PS2**. ➜ DOC

//Los más famosos superhéroes cobran vida en Nemesis//

EyeToy: Play 3

Vuelve la recopilación más divertida de minijuegos para la cámara EyeToy

Si existe un grupo de programación capaz de sacar el máximo partido a los periféricos de **PS2** ese es, sin duda, **London Studio**. Prueba de ello es el indiscutible éxito de las diversas ediciones de *SingStar* y de *EyeToy: Play*, cuyas flamantes entregas llegarán este Otoño a las tiendas con dos meses de diferencia. ***EyeToy: Play 3*** mantiene la esencia de sus antecesores pero, en esta ocasión, encontraremos los minijuegos englobados en las categorías de Música, Deportes y Acción. Precisamente dentro de ésta última será donde hallemos las principales novedades con los juegos Caza de Fantasmas, Salón de Belleza o Instrucción, un campamento militar en el que tendremos que obedecer las órdenes del sargento y someternos a un estricto, pero divertido, entrenamiento. Por otro lado, ***EyeToy: Play 3*** ofrece un modo *Party* en el que hasta cuatro usuarios podrán enfrentarse de forma simultánea en los 50 microjuegos estructurados a través de diferentes torneos... La diversión está asegurada. SUPERNENA

//Podrán jugar hasta cuatro usuarios a la vez//



FACE MAPPING
Coloca tu cara en el personaje y serás el protagonista de los minijuegos



JUEGA CON UN AMIGO
Sly 3 ofrece partidas multijugador para dos usuarios. De este modo, como se ve en pantalla, uno controla a Sly y otro a Carmelita.



Género > **Acción/Plataformas**
Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Sony C.E.**
Programador > **Sucker Punch**
País > **Estados Unidos**

Sly 3

La historia continuá, ¿esta vez Sly conseguirá recuperar el tesoro familiar?

Da gusto jugar a secuelas así. Poder disfrutar de la misma mecánica que le encumbró al éxito, con las novedades justas y con nuevas misiones aún más divertidas. ***Sly 3*** no ha cambiado de rumbo como los títulos de **Insomniac** y **Naugthy Dog**, y es que no le hace falta. Es un juegazo de plataformas que mezcla todo tipo de géneros, con grandes dosis de sigilo y acción. Un poquito de lucha, otro poquito de conducción, unos cuantos minijuegos... Estarás muy entretenido. Al clan de los buenos ladrones, se une un nuevo personaje manejable, una especie de brujo capaz de controlar la mente de los enemigos. Y es que cada uno (Bentley, que ahora va en silla de ruedas, Murray y Sly) posee diferentes habilidades que, si no has jugado a las anteriores entregas, podrás aprender en entrenamientos. La historia continúa donde terminó *Ladrones De Guante Blanco* por lo que Dimitri, Carmelita y los demás rivales de Sly harán acto de presencia. Así, con un *look* muy de tebeo, el desarrollo sigue siendo una parodia a las películas de cacos, sin duda su seña de identidad. **ANNA**

//Como novedad, Sly 3 incluye partidas multijugador para dos usuarios//



El brujo

En esta tercera entrega entra en acción un nuevo personaje a quien podrás manejar además de Bentley, Murray y Sly. Se trata del *Shaman*, una especie de brujo capaz de controlar la mente de los enemigos, sin duda un arma muy sutil...







Género > **RPG de Acción** Formato > **DVD-ROM y Mini DVD** Compañía > **Activision**
Programador > **Raven Software** País > **Estados Unidos**

X-Men Legends 2 Rise Of Apocalypse



Los omnipresentes mutantes de Marvel vuelven al género de moda

Tras una primera entrega que gozó de bastante éxito, esta especie de «zarzuela» de personajes de **Marvel** metidos en un *RPG* de Acción vuelve para demostrar que segundas partes sí que son buenas. Por lo que hemos jugado hasta ahora podemos decir, sin embargo, que más bien fueron iguales. Y es que tanto la mecánica como el apartado gráfico de esta secuela son muy similares a lo visto en el título original aunque, claro está, la historia es nueva. En esta ocasión los chicos de Xavier y los seguidores de Magneto deberán unir sus fuerzas contra un enemigo mayor, *Apocalypse* (el nombre lo dice todo). Otra vez comandaremos a un grupo de cuatro personajes a elegir entre dieciséis (con novedades como la Bruja Escarlata o *SunFire*), pudiendo tomar el control de ellos con una pulsación del *pad*. Mientras tanto, los otros tres se cuidarán lo mejor que puedan. Nuevos poderes, más posibilidades de equipamiento y opciones On-line rematan la oferta lúdica de esta nueva entrega X-Men.

//Nuevos personajes se unirán a los ya clásicos//

DANI3PO

lejoras nutantes

Según vayamos eliminando enemigos ganaremos experiencia y podremos ir mejorando las características de los personajes, así como potenciar y aprender nuevos poderes.





Género > **Aventura/Acción** Formato > **DVD-ROM/Mini DVD-ROM** Compañía > **Activision** Programador > **Treyarch** País > **Estados Unidos**

Ultimate Spider-Man

El nuevo salto del trepamuros, firme apuesta como superventas navideño







Treyarch, creadores del brillante *Spider-Man 2: The Movie,* se encuentra una vez más detrás de la adaptación de las aventuras del héroe por excelencia de la ciudad de Nueva York. Esta vez, la serie de cómics que da nombre al juego ha servido de inspiración para el equipo afincado en Santa Mónica. Bajo la supervisión de los dibujantes e ilustradores Brian Michael Bendis y Mark Bagley podemos ver cómo la figura de *Spidey* y todo lo que le rodea han adoptado un matiz similar al de los cómics. Multitud de personajes del universo **Marvel** han sido deformados y trasladados bajo una técnica similar al *cell-shading* en este último episodio de Peter Parker. Por lo que hemos jugado hasta el momento, los puntos clave que convirtieron a su predecesor en un éxito de crítica y público se mantienen: libertad y sencillez de movimientos, misiones y objetivos paralelos a la trama principal y un excelente apartado técnico y jugable como base. Mención especial para Venom y la posibilidad de afrontar la aventura desde su destructor punto de vista. Sin duda, una mezcla muy prometedora. **GRADIUS**



Venom, máquina de muerte y destrucción.

CAMEOS

Ultimate Spider-Man tiene el honor de reunir al mayor número de personajes **Marvel** en uno de sus juegos. Cada aparición supone un reto



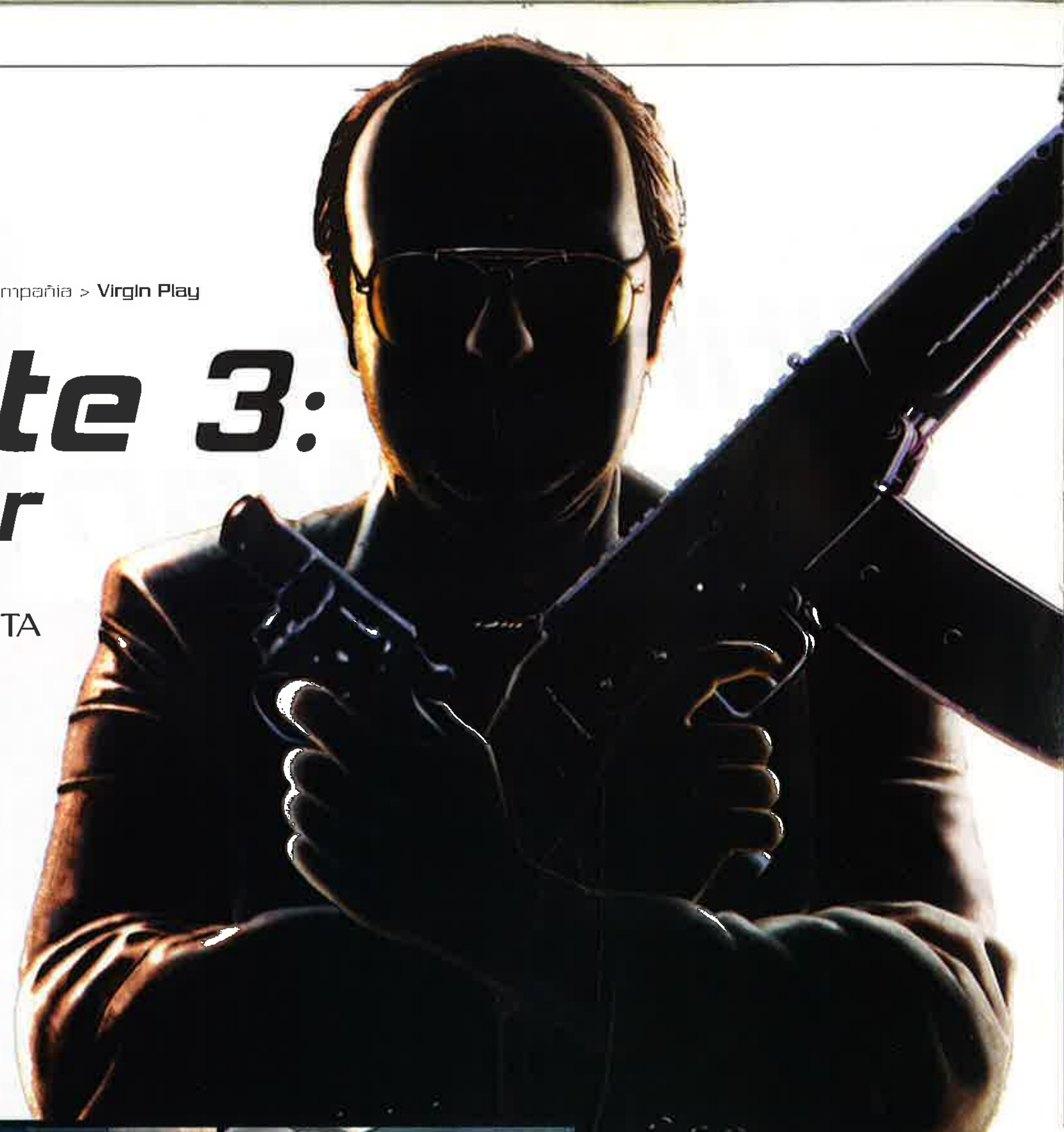


La animación de Spiderman es excelente. El trepamuros nunca pareció más ágil y en plena forma.



Género > **Aventura/Acción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Virgin Play**
Programador > **Virtual Toys** País > **España**

Torrente 3: El Protector



El antihéroe más famoso de nuestro cine protagoniza un GTA que se desarrolla en Madrid

Santiago Segura completa la trilogía más irreverente de nuestra cinematografía con ***Torrente 3: El Protector***, y aprovecha para subirse al tren del entretenimiento digital con una aventura basada en la película. Los encargados de trasladar las peripecias y el particular universo de este policía a un entorno poligonal han sido los miembros de **Virtual Toys**. Esta compañía de desarrollo, afincada en la localidad madrileña de Torrejón de Ardoz, ya tiene experiencia con *Torrente*, ya que su primer título estaba basado en la primera película de la trilogía, un *shooter* en tercera persona para **PC**. Sin embargo, esta es la primera vez que se enfrentan a un proyecto de envergadura para consola. ***Torrente 3: El Protector*** verá la luz para **PlayStation 2** y **Xbox**. Pero, ¿qué nos ofrece el juego para llamar nuestra atención poderosamente? Pues que se trata de un título con la mecánica de un *GTA* y que se desarrolla en una ciudad española, Madrid.



Un juego para «hombres»

Toda la historia comienza con el apocalíptico secuestro de un avión. El desenlace, como en cualquier peli de Torrente, nos robará una sonrisa.

Prácticamente, **Virtual Toys** a reconstruido la urbe a base de fotografías, un trabajo concienzudo que se ha visto recompensado con una magnífica ciudad digital plagada de monumentos y edificios emblemáticos perfectamente reconocibles. Pero ***Torrente 3***, además de permitirnos pasear por el Madrid de los Austrias, la zona centro o el Paseo de la Castellana, nos tienen reservadas misiones de esas en las que sólo se puede ver envuelto su protagonista. La verdad es que hay donde escoger, y aunque la explicación pueda parecer algo farragosa, una vez metidos en faena todo toma sentido. El juego consta de cuatro niveles, cada uno de los cuales da acceso a determinados objetos (por ejemplo, carnés de conducir) y localizaciones determinadas. Para pasar de nivel será necesario realizar una serie de acciones, dentro de las seis categorías en las que se han dividido: sexo, gua-

TORRENTE EN FORMA
En ***Torrente 3*** se va a cumplir uno de los sueños del detective, visitar las instalaciones del Vicente Calderón.













Por las calles de Madrid

Con Torrente vas a poder visitar los lugares más emblemáticos de la capital, la Plaza Mayor, Las Ventas o la estatua del Oso y el Madroño, son una pequeña muestra.







//El GTA madrileño que cambiará definitivamente tu forma de entender los juegos//







rradas, dinero, fan *atleti*, detective, historia. Esta última hace referencia a las misiones que siguen el argumento de la película, mientras que el resto llevan un esquema más abierto al estilo de *GTA*, ya sea pegar carteles del *Atleti* por toda la ciudad, desempeñar diferentes oficios para ganar dinero o hacer guarradas como participar en un escatológico concurso de pedos. Todas unidas por un denominador común, el humor, que está presente en cada uno de los detalles de ***Torrente 3: El Protector***. A través de las escenas que Santiago Segura y otros colaboradores de la película (como Carlos Latre) han rodado en exclusiva para el juego, Torrente, por ejemplo, nos avisará de una forma divertida que «la hemos pifiao». Hasta la música que emite la radio sigue la onda «torrentiana» con letras chabacanas y los éxitos de *El Fary*. ***Torrente 3: El Protector*** se estrenará el próximo día 30 de septiembre en los cines de todo el país, y muy poco después, a lo largo del mes de octubre podremos disfrutar con las aventuras de este personajillo en **Xbox** y **PS2**.

R. DREAMER

MINIJUEGOS «MADE IN» TORRENTE

Baile, concurso de pedos, mil oficios desde *pizzero* a basurero y alguna que otra escenita de cama







Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Resident Evil 4

La saga renace de sus cenizas en PSone, en un impresionante título para PlayStation 2 con muchas y atractivas novedades







Una vez terminada la aventura se desbloqueará «The Mercenaries», un juego en el que hay que liquidar ganados con un límite de tiempo.



Cuando una franquicia funciona tan bien como lo ha hecho *Resident Evil*, lo más fácil es caer en la tentación de, una vez alcanzado el éxito, limitarse a desarrollar clones para hacer caja. **Capcom** cometió dicho error con la línea *Gun Survivor*, de más que dudosa calidad. Pero todas las dudas respecto a una de las sagas más queridas de la compañía, quedaron resueltas con *Resident Evil 4*. Su salida en **GameCube** noqueó todas las críticas y se ha convertido en una fuente de captación de «resident-evil-adictos» y en un renacimiento de la serie. Ahora, el hijo pródigo regresa al hogar, sólo que una generación después con una versión de las que quitan el hipo. Cuando parecía imposible que **Capcom Production Studio 4** igualara el realismo gráfico del *Resident Evil 4* original, nos ha sor-

NUEVOS TRAJES

Ashley en armadura, Leon con traje, y otros modelos para Ada os esperan al terminar el juego









prendido con este magnífico ejercicio, demostrando que sólo la llegada de **PlayStation 3** va a ser la culpable de que no aparezcan nuevas maravillas en **PS2**. Pero volvamos con *Resident Evil 4*. Si la mera conversión de la aventura ya supone una excusa para jugar, el hecho de que se hayan añadido contenidos inéditos hacen que la visita sea obligada incluso para aquellos que ya hayan jugado. Las misiones para Ada Wong que se incluyen, ofrecen dos horas y media más de juego a la historia principal. Y para los que ya se conozcan de memoria todos los entresijos, podrán disfrutar de nuevo gracias a las armas que aparecen en esta versión. Una totalmente secreta para Ada y un destructivo láser para Leon. Además de los típicos trajes y otros contenidos que siempre han aparecido al terminar la aventura en anteriores *Resident Evil* y que no podían faltar en su cuarta cita. Estos extras completan una de las aventuras más impresionantes para **PlayStation 2**, así que prepárate para pasar miedo estas navidades y ve reservando ya tu ***Resident Evil 4***. R. DREAMER

//En Resident Evil 4 podremos saber algo más sobre Ada Wong//











Ada Wong

Dentro del apartado de extras del juego vamos a encontrar cinco nuevos escenarios exclusivos para la versión de ***Resident Evil 4*** para **PlayStation 2**. Se trata de nuevos entornos en los que Ada tendrá que acometer diferentes misiones, unas dos horas y media más de juego.





Género > **Conducción**
Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Sony C.E.**
Programador > **Evolution Studios**
País > **Reino Unido**

WRC Rally Evolved

La temporada de rallys calienta motores por quinto año consecutivo en PS2



IMPREVISTOS
Los recorridos del juego nos depararán todo tipo de emocionantes sorpresas

De todos es conocida la afición de **Sony** por dotar a su consola estrella de sagas representativas de las disciplinas deportivas con más aceptación entre el público. Si bien con algunas de ellas no les ha salido del todo bien y se han visto forzados a retirarse (con el fútbol, por ejemplo), en lo que respecta a la simulación automovilística, y más concretamente a los rallys, sí que han gozado de gran éxito. Aunque siempre, claro está,con la competencia de **Codemasters** y su reconocida saga *Colin McRae*. Este año el dos veces Campeón del Mundo no contará con ningún juego, así que la nueva entrega de *World Rally Championship* podrá campar a sus anchas por este hueco del mercado. Los programadores británicos de **Evolution Studios** (que también se encuentran en pleno desarrollo del espectacular *Motor Storm* para **PlayStation 3**) han decidido mantener básicamente la misma oferta que en años anteriores aunque, eso sí, han pulido cada apartado del juego para acercarlo lo más posible a la realidad. Por supuesto, y gracias a la licencia que ostenta, incor-





ESPECTADORES
Los aficionados que acuden a presenciar las carreras tendrán un papel mucho más activo en esta entrega de *WRC*.





pora todos los circuitos y pilotos reales, así como todos las pistas que podemos ver en las retransmisiones televisivas. Pero sin duda la mayor innovación del juego es la gran cantidad de elementos aleatorios que se han introducido en los recorridos. Vehículos siniestrados en medio de la carretera, desprendimientos de rocas o repentinas inundaciones de la calzada nos obligarán a estar atentos en todo momento. La recreación de los entornos es bastante más realista que en capítulos anteriores, y la distancia de visión mucho mayor. Y para los que prefieran jugar en compañía (aunque no sea muy realista) se ha incluido una modalidad de juego Online que permitirá a un número máximo de ocho jugadores competir simultáneamente, para lo que se han creado tramos especiales que puedan abarcar dicho número de vehículos. El motor físico, de partículas y colisiones que tan buenos resultados dieron anteriormente también seguirán presentes. Lo único negativo, por ahora, es la ausencia de auténticas novedades en lo que a modos de juego individual se refiere. **DANI3PO**

> //Podrán competir hasta ocho jugadores de manera simultánea//

Se incluyen en el juego todos los vehículos que participan este año en el Campeonato.



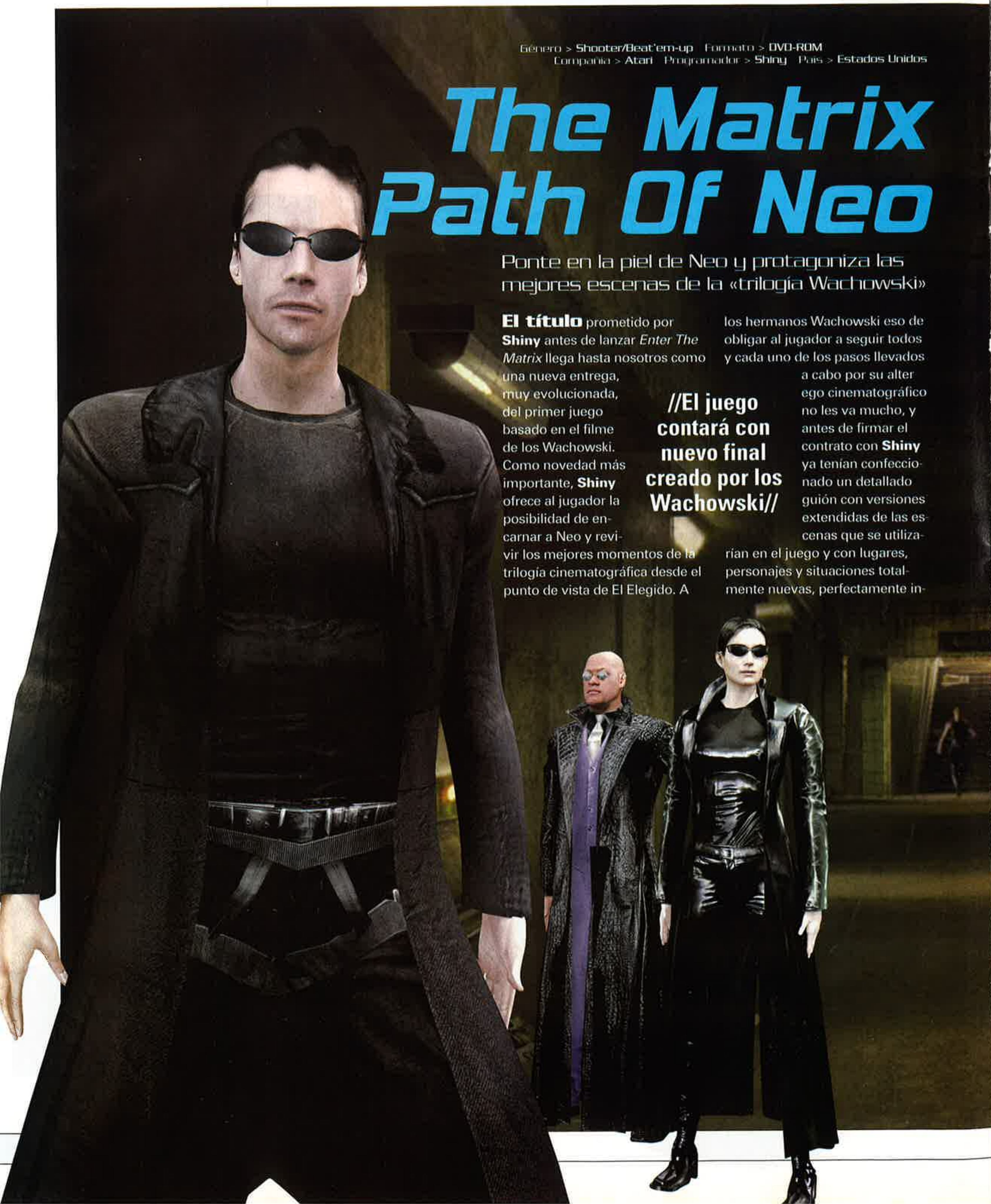





Diferencias

En la pantalla de arriba podéis ver el aspecto del escenario de Argentina, tal y como aparecía en la anterior entrega del juego. Debajo, la misma localización recreada con el motor gráfico de ***WRC: Rally Evolved***. Como comprobaréis, la distancia de visión ha aumentado considerablemente, así como la cantidad de elementos que pueblan los escenarios.



Género > Shooter/Beat'em-up Formato > DVD-ROM
Compañía > Atari Programador > Shiny País > Estados Unidos

The Matrix Path Of Neo

Ponte en la piel de Neo y protagoniza las mejores escenas de la «trilogía Wachowski»

El título prometido por **Shiny** antes de lanzar *Enter The Matrix* llega hasta nosotros como una nueva entrega, muy evolucionada, del primer juego basado en el filme de los Wachowski. Como novedad más importante, **Shiny** ofrece al jugador la posibilidad de encarnar a Neo y revivir los mejores momentos de la trilogía cinematográfica desde el punto de vista de El Elegido. A los hermanos Wachowski eso de obligar al jugador a seguir todos y cada uno de los pasos llevados a cabo por su alter ego cinematográfico no les va mucho, y antes de firmar el contrato con **Shiny** ya tenían confeccionado un detallado guión con versiones extendidas de las escenas que se utilizarían en el juego y con lugares, personajes y situaciones totalmente nuevas, perfectamente in-

//El juego contará con nuevo final creado por los Wachowski//

SERÁS EL ELEGIDO

Ponte en la piel de Neo y revive las mejores escenas de la trilogía de los Wachowski, pero «a tu manera»





Podrás revivir la mítica escena del lobby de la primera película, así como la de «Chateau» de Matrix Reloaded y, como no, la batalla final contra el Agente Smith de Revolutions.

tegrados en el universo *The Matrix*. **Shiny** ha aumentado su grupo de desarrollo en más del doble del que se empleó en *Enter The Matrix*, algo que se refleja en el aspecto, el control y el acabado de ***Path Of Neo***. El control de Neo ofrece decenas de posibilidades y combinaciones, concentradas de una forma muy intuitiva en el *DualShock 2* y que, tras algunos niveles de aprendizaje, controlaremos a la perfección. El motor gráfico de ***Path Of Neo*** conserva la estética verdosa de la trilogía, pero han contado con la ayuda de expertos en iluminación y decorados de Hollywood para darle al juego un aspecto muy cinematográfico. Las animaciones han sido especialmente cuidadas, y en muchas de ellas reconoceremos movimientos aparecidos en las películas de los Wachowski. Por si fuera poco, el programa incluye el motor físico *Havok*, que en conjunción con los cambios de velocidad (*Focus, Bullet Time*, etc.) conforman uno de los motores 3D más espectaculares que hemos visto en **PS2**. DOC

Dave Perry



El presidente de **Shiny** estuvo en nuestro país, en las oficinas de **Atari** Ibérica, mostrándonos las excelencias de su lanzamiento. Nos contó, entre otras cosas, que **Shiny** y los Wachowski llevaban meses trabajando en el proyecto antes de firmar el contrato para la creación del juego.









//Revive las mejores escenas de la trilogía Matrix con Path Of Neo//









Antes de controlar las artes marciales, tendrás que demostrar a Morfeo tu habilidad.

Género > **Aventura** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Take 2** Programador > **Headfirst** País > **Reino Unido**

Call Of Cthulhu
Dark Corners Of The Earth

La obra de H.P. Lovecraft sirve de punto de partida para este viaje a los rincones más oscuros de la Tierra

INVENTARIO
Deberemos estar pendientes en todo momento del estado físico de las diferentes partes del cuerpo, y también mental






Las monstruosidades descritas por Lovecraft han sido recreadas en el juego de una forma magistral



Como podéis ver en las pantallas, el juego carece de cualquier tipo de marcador mientras estamos jugando. De esta forma nos sumergiremos por completo en la aventura del personaje.

Considerado uno de los autores de terror más importantes e influyentes de la historia, **Lovecraft** era especialista en crear macabras historias donde el miedo a lo desconocido era el principal motor. Ahora, cuando se cumplen 115 años de su nacimiento, una serie de sus relatos más conocidos han sido tomados como base para la creación de un videojuego. Los «Mythos» son una raza de extrañas criaturas, más antiguas que la misma humanidad, que pretenden regresar y reclamar la Tierra, gracias a la ayuda de un grupo de hombres. El protagonista de la historia, que se desarrolla durante los años 20, tendrá que hacer frente a esta conspiración en lo que al comienzo parecía un simple caso de desaparición. Concebido como una aventura de acción en primera persona, el juego huye de la típica mecánica de *shooter* subjetivo para centrarse más en la exploración, las conversaciones entre los personajes y la resolución de todo tipo de *puzzles*, mientras deambulamos por unos entornos oscuros y desasosegantes que pondrán a prueba los nervios y la salud mental del protagonista. Este Otoño estará disponible la versión para la consola de **Microsoft**, mientras que para poder disfrutar con la de **PlayStation 2** nos tocará esperar al año próximo. **DANI3PO**

Género > **Deportivo** Formato > **Mini DVD-ROM** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Namco** País > **Japón**

Mario Superstar Baseball

Namco se lleva a Mario y sus amigos a jugar al béisbol





UN BÉISBOL MUY ESPECIAL

Las principales estrellas del universo Mario cuentan con golpes especiales que volverán loco al contrario

Tras practicar con éxito el tenis y el golf, Mario ha decidido probar fortuna con el deporte nacional de americanos y japoneses: el béisbol. Los *fans* de este deporte no hemos tenido demasiada fortuna estos últimos años, ya que nadie se ha atrevido a distribuir juegos de esta disciplina en España, dada su nula popularidad en estos lares. A pesar de ello, **Nintendo** confía en el infalible tirón comercial de Mario para atraer a los usuarios de **GC**, y para ello ha encargado a **Namco** la confección de este divertido simulador, en el que no faltan las referencias al universo Mario más allá de los más de 50 personajes incluidos, con campos inspirados en el castillo de Bowser o la jungla de Donkey Kong. **Namco** es toda una especialista en producir juegos de béisbol (su saga *Pro Yakyuu Family Stadium* es un clásico), como queda patente en los gráficos y la jugabilidad de ***Mario Superstar Baseball***. Pocas veces podrás encontrar un título de béisbol tan accesible y divertido como éste, donde no faltan los minijuegos y un delirante modo multijugador. Será mejor que vayáis desempolvando el bate, porque aterrizará el 18 de noviembre en España. **NEMESIS**

//Nintendo y Namco firman un juego de béisbol tan accesible como divertido//

Género > **Conducción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Midway**
Programador > **Midway** País > **Estados Unidos**

L.A. Rush

Midway presenta uno de los «sleepers» de la temporada otoñal





A la izquierda podéis ver cómo queda uno de nuestros coches tras pasar por las manos de los chicos de West Coast.





IMPACTOS
Las calles del juego cuentan con un tráfico bastante intenso, por lo que los espectaculares choques estarán a la orden del día

La ciudad de Los Ángeles, pese a su escasa belleza, sirve de perfecto marco para la que es probablemente la producción automovilística más ambiciosa de la historia de **Midway**. Tomando elementos de títulos como *Need For Speed* y *Midnight Club* (la poca originalidad no está reñida con la brillantez) los programadores han creado un gigantesco escenario donde nuestro protagonista, un corredor profesional traicionado, deberá recuperar su prestigio en las calles. Los barrios más conocidos, como Santa Mónica, el *Downtown* o Beverly Hills serán testigos de carreras bajo el socorrido método de los *checkpoints* (libertad total de recorrido), misiones de adquisición (donde recuperaremos un vehículo mientras esquivamos a los rivales) y muchos otros retos que dotan de gran variedad al desarrollo. Más de treinta vehículos reales, muchos otros ficticios y un control muy *arcade* son algunas de sus claves. ➜ DANI3PO

//Los barrios más conocidos están recreados//

MANUAL DEL BOY SCOUT

Para hacer fuego pulsa consecutivamente los botones L y R. Cuando salga humo, sopla para avivar la llama

Género > **Aventura** Formato > **Cartucho**
Compañía > **Konami** Programador > **Konami**
País > **Japón**

Lost In Blue

Una aventura de supervivencia protagonizada por dos adolescentes

Desde el país del Sol Naciente nos llega esta particular aventura que recuerda en argumento a la película *El Lago Azul* y cuya mecánica presenta elementos al estilo de *Los Sims* o *Monster Hunter*. Tras el naufragio del barco el jugador aparecerá en una isla desierta donde contará con poco más que con lo que la propia naturaleza le ofrezca. De esta forma, tendrá que encontrar un refugio y alimentos para mantener en estado óptimo sus niveles de hambre, sed y energía. Muy pronto descubrirá que no es el único superviviente del naufragio, de modo que realmente la historia está coprotagonizada por un niño y una niña (de ahí el nombre de *Survival Kids*, con el que ya vieron la luz en Japón las versiones para **Game Boy** y **Game Boy Advance**) de cuya relación dependerá el final del juego. Lo único que esperamos que en la versión final la dificultad esté mejor ajustada que en la *beta* de *preview*, porque cuenta con una interfaz muy poco intuitiva y se basa demasiado en el método de ensayo-error, de forma que la experiencia de juego termina resultando realmente frustrante. **SUPERNENA**

//Para sobrevivir tendrás que cazar, pescar y trabajar en equipo//





Género > **Batalla de Cartas** Formato > **Cartucho** Compañía > **Konami** Programador > **Konami** País > **Japón**

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

El juego que se ha convertido en todo un fenómeno social llega a Nintendo DS

Tras las diversas entregas aparecidas en **GBA**, la cada vez más popular franquicia *Yu-Gi-Oh!* llega a **Nintendo DS** con el sobrenombre de ***Nightmare Troubadour***. Una vez más, se trata de una conversión electrónica del juego de cartas aunque adaptada a las posibilidades de la nueva portátil de **Nintendo**. Así, para localizar a otros duelistas tendremos que arrastrar el *stylus* por el mapa y fijarnos en el puntero, que cambia de color según la proximidad. A la hora de las batallas, la pantalla superior se convertirá en el escenario de los enfrentamientos en 3D de las criaturas. En la inferior veremos el tablero sobre el que tendremos que ir colocando nuestras cartas, proceso que se realiza de forma muy intuitiva gracias a la pantalla táctil. Otra baza de la versión de **Nintendo DS** es que aprovecha la tecnología *Wi-Fi* de la consola de forma que podremos enfrentarnos a nuestros amigos sin necesidad de cables. **SUPERNENA**

FIFA 06

Aumenta el nivel de los rivales y reduce el precio








Ronaldinho y Rooney han sido elegidos como imagen publicitaria. Como es habitual, habrá muchas acciones promocionales.

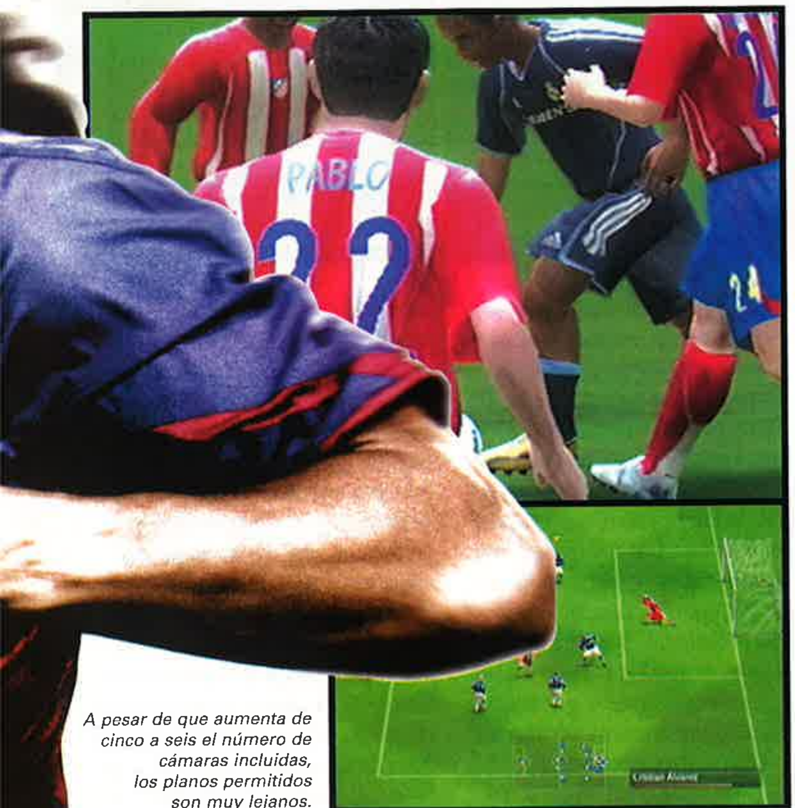
Inicialmente *FIFA* fue el único simulador de fútbol que llegaba a las principales consolas, por lo que en **Xbox** y **GC** era el rey indiscutible, pero la competencia en **PS2** venía de la mano de *Pro Evolution Soccer*. Sin embargo, **Konami** fue ampliando sus horizontes haciendo que esa competencia se ampliase también a **Xbox**, a la vez que se producía un acercamiento entre ambos programas. Así, buscando potenciar los puntos fuertes propios y acercarse a los aspectos diferenciadores del rival, **Konami** ha recogido equipos reales, mientras que **Electronic Arts** ha fichado a varios de los programadores de *Pro Evolution Soccer* con el objetivo de mejorar la jugabilidad. El resultado es un mayor nivel de los rivales que hace bastante más complicado lograr marcadores abultados. Para ello, se ha modificado el sistema de pase, eliminado el sistema «Off The Ball» (que permitía controlar simultáneamente al pasador y al receptor del mismo) y dejando disponibles los pases tradicionales. También se apuesta por destacar las cualidades específicas de las estrellas, potenciando los movimientos especiales (ejecutados con el *pad* derecho) y la nueva protección del balón «Pace Control». La unión de estos dos ele-



Variaciones en el control

Para eliminar el automatismo en los pases se prescinde del sistema «Of The Ball» y se ralentiza el ritmo de juego con el «Pace Control». Las jugadas a balón parado también sufren modificaciones al eliminar la lucha por ganar la posición.





A pesar de que aumenta de cinco a seis el número de cámaras incluidas, los planos permitidos son muy lejanos.











MATERIAL EXTRA

Incluye la posibilidad de jugar con la versión de *FIFA 94*, así como vídeos con grandes goles o una entrevista con Eto'o.

mentos hace posible realizar cambios de ritmo y regates con los que superar a las, ahora más que nunca, pegajosas defensas. Se trata de eliminar el automatismo haciendo que el usuario tenga que sudar cada ocasión del gol. El control de las jugadas a balón parado también ha sufrido modificaciones, eliminando la lucha por ganar la posición en los corners y lanzamientos indirectos. Además, el nuevo *FIFA* se comercializa a un precio considerablemente inferior al habitual, lo que supone otra cualidad muy interesante de cara a los bolsillos de los potenciales usuarios. A estos elementos hay que unir, una vez más, el magnífico apartado gráfico en el que merecen especial referencia la reproducción física de las grandes estrellas. La prueba más clara se encuentra en las secuencias ofrecidas en los prolegómenos de los partidos y en las celebraciones de los goles. La base de datos sigue siendo la mejor dentro de su género, incluyendo los componentes de las selecciones nacionales y de los clubes de la división de honor de 19 países, así como de algunos pertenecientes a las divisiones inferiores. En este sentido, hay que destacar dos novedades; la liga polaca y la aparición, por primera vez en la saga, de jugadores históricos, como Hugo Sánchez, Zico o Koeman. El apartado sonoro también juega un papel importante, ya que a la espectacular banda sonora, con la



El modo Manager permite controlar al equipo durante quince temporadas consecutivas, aumentando las decisiones de carácter económico. También se mantiene el modo On-line.

Al día

Aunque faltan los últimos fichajes, como el de Sergio Ramos o Figo, las plantillas están muy actualizadas. Así, Kezman, Kluibert o Robinho aparecen en sus nuevos equipos. La actualización en la indumentaria también está a la última.







a Fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

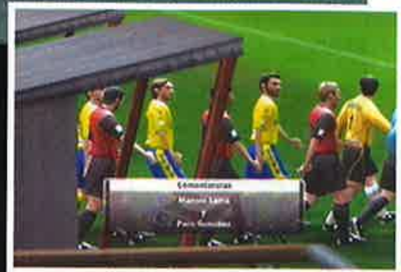






Música

La banda sonora juega un papel importante, destacando la interpretación del tema principal (*Feels Just Like It Should*) por Jamiroquai. La música en español corre de la mano de *3D Voz* y *The Gipsys*.



Equipos y jugadores

Debutan los jugadores históricos, como Pelé, Hugo Sánchez o Baresi, siendo Amancio el representante español. La otra novedad son los clubes de la primera división polaca.









//Defensas más férreas te harán sudar para crear oportunidades//

participación de Jamiroquai, Oasis o Carlinhos Brown, se unen los comentarios de Manolo Lama y Paco González que vuelven a ser ejemplo de la adaptación con el ritmo de los videojuegos. También se incluyen las narraciones de algunos goles como el de Pantic con el que el Atlético de Madrid logró la Copa del Rey en la temporada del doblete. Todos estos aspectos se ofrecen sin descuidar el resto de opciones en el que también hay algunas novedades. La primera se refiere al antiguo modo Carrera, ahora modo *Manager*, en el que se incrementan las decisiones relacionadas con la gestión económica (como precio de las entradas, presupuestos o patrocinadores), y las técnicas (contemplando aspectos relacionados con la situación anímica de los jugadores). También se mantiene la posibilidad de jugar a través de Internet (aunque sólo en **Xbox** y **PS2**), una variada gama de competiciones, y el Editor, que aparece por segundo año consecutivo. Por último, señalar que los extras recogidos son de lujo, pues los más nostálgicos podrán volver a jugar a la primera versión de *FIFA*, aparecida para *Mega-Drive* hace 11 años, así como ver vídeos de algunos de los mejores goles y una entrevista con el barcelonista Samuel Eto'o. ➡ CHIP & CE

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 7 Niveles Dificultad > 4 Equipos > Clubes+Selecciones Competiciones > 9 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	9,6	9,3	9,4	9,4
Xbox	9,4	9,6	9,3	9,4	9,4
PS2	9,4	9,6	9,3	9,4	9,4

GRÁFICOS: Una vez más, el apartado gráfico es uno de los puntos más fuertes del simulador de Electronic Arts. Destacan el parecido físico de las grandes estrellas y la suavidad general del juego.

MÚSICA / FX: Los comentarios de Lama y González siguen siendo los mejores en su género. La banda sonora es muy amplia ofreciendo temas de grupos importantes con gran variedad de estilos.

JUGABILIDAD: El control de los jugadores pierde automatismo, siendo necesario sudar mucho más que antes para lograr sacar ventaja a los peleones rivales.

DURACIÓN: El incremento de la dificultad es suficiente como para multiplicar la duración de FIFA 06. Además, a ello hay que añadir el aumento en las funciones del manager. Tendrás juego para rato.

MEJOR VERSIÓN



Las tres versiones son similares, pero para **GC** sigue siendo la única posibilidad de disfrutar del fútbol


NINTENDO DS
7+
www.pegi.info
© 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ADVANCE WARS DUAL STRIKE
CON UN CARTUCHO HAY GUERRA PARA OCHO
DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR
El primer juego de estrategia donde las ordenes directas alcanzan una nueva dimensión.
Mientras controlas a la infantería en la pantalla táctil inferior, podrás ver avanzar tus tropas aéreas en la pantalla superior.
Si estás preparado para dar guerra este es tu juego.
3D
¡A TOCAR!

NUEVO DISCO ESTOPA A LA VENTA
EL PRÓXIMO 8 DE NOVIEMBRE
SONY BMG
www.herediaproducciones.com
www.estopa.com
www.click2music.es

BURNOUT REVENGE

El vértigo y la destrucción volverán a alcanzar cotas insospechadas



VELOCIDAD TERMINAL
La sensación de velocidad ha aumentado aún más respecto a anteriores *Burnout*. Deberían dar Biodramina con el juego.



Ya sea a causa del enorme éxito cosechado con *Burnout 3* o por estar demasiado ocupados preparando su desembarco en el género *FPS* con *Black*, lo cierto es que **Criterion** no ha incorporado demasiadas novedades a esta nueva entrega de *Burnout*, pero a pesar de ello han firmado uno de los mejores *arcades* de conducción del año. ¿Cómo es posible? Pues potenciando todo lo bueno que tenía ***Burnout 3*** y aumentando además la velocidad, la destrucción y las horas de juego. En ***Burnout Revenge*** volverás a sembrar las autopistas de chatarra, recorriendo circuitos de tres continentes (Améri-





Provoca el caos y la destrucción allá por donde pases.





CRASH MODE

Prepárate para volver a provocar los más impresionantes accidentes en cadena

A mí, que los arrollo

Las dos novedades más importantes de ***Revenge*** son la habilidad para arrasar con todo el tráfico que circula por tu carril y la incorporación de la bomba rompechoques en las carreras. Ahora cuando te hagan estrellarte, sólo tendrás que pulsar R2 para dinamitar tu coche y llevártelo contigo al infierno.







En el modo Crash acabarás pilotando furgonetas e incluso camiones de reparto.







ca, Europa y Asia) a bordo de deportivos, *muscle cars*, furgonetas y camiones. Al contrario de lo que sucede en el mundo real, donde sólo sobreviven los tipos sensatos que respetan las normas de tráfico, en el universo *Burnout* se premia hacer «el cabra», conducir como un canalla, empotrar a tus rivales, y circular por el sentido contrario de la autopista, provocando los más escalofriantes accidentes de tráfico. Además, en esta nueva entrega ni siquiera tendrás que preocuparte de esquivar el tráfico de tu carril. Simplemente podrás embestir a los coches, lanzándolos por los aires contra tus competidores. Esta nueva habilidad es aprovechada al 100% en un nuevo modo de juego (*Traffic Attack*), que acompaña a los clásicos modos que todos conocemos de anteriores *Burnout: Crash, Eliminator* y *Road Rage*. Todos ellos están englobados en un *Tour* Mundial increíblemente largo (cubrir el 50% nos ha llevado doce horas de juego) que se complementa además con seis modos multijugador (de 2 a 6 jugadores) y un irresistible modo On-line donde se pueden disputar las 169 pruebas del *Tour*, en competición directa contra usuarios de todo el planeta. En cuanto a los gráficos, son sencillamente geniales. **Criterion** explota con pericia el motor *Renderware* (otra creación suya) para obrar el milagro de aumentar aún más la sensación de velocidad sin sacrificar por ello la jugabilidad, que sigue siendo insuperable. *NFS Most Wanted* lo tendrá muy difícil para superar este juego, aunque a **EA** esto no le quitará el sueño: ambos títulos son suyos. **NEMESIS**

//Todos los modos de juego de B. Revenge pueden ser disfrutados en modo On-Line//

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Criterion Jugadores > 1-6 Pruebas > 169
Horas de Juego > 12 a 20 Niveles de dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,0	9,5	9,4	9,3
PS2	9,5	9,0	9,5	9,4	9,4

GRÁFICOS: Aunque parecía imposible, Criterion ha aumentado la sensación de velocidad respecto al anterior Burnout, sin afectar por ello a la visión de la carretera. La versión Xbox abusa del suavizado de texturas.

MÚSICA / FX: El DJ de Burnout 3 desaparece, pero el rock está garantizado con una fantástica banda sonora compuesta por 41 temas de grupos de la talla de Apocalyptica, Chemical Brothers, Asian Dub Foundation o Pennywise.

JUGABILIDAD: Burnout siempre ha sido sinónimo de jugabilidad y esta entrega no es una excepción, pese a multiplicarse la sensación de velocidad. El control siempre es perfecto, y la mecánica es un auténtico vicio.

DURACIÓN: Nada menos que 12 horas nos ha llevado alcanzar el 50% de la modalidad Tour. Y eso sin contar con los seis modos multijugador y el juego On-line, que ofrece las mismas 169 pruebas y coches exclusivos.

MEJOR VERSIÓN



Por una vez, la versión **PS2** gana a **Xbox** en gráficos. En lo demás, ambas versiones son geniales.

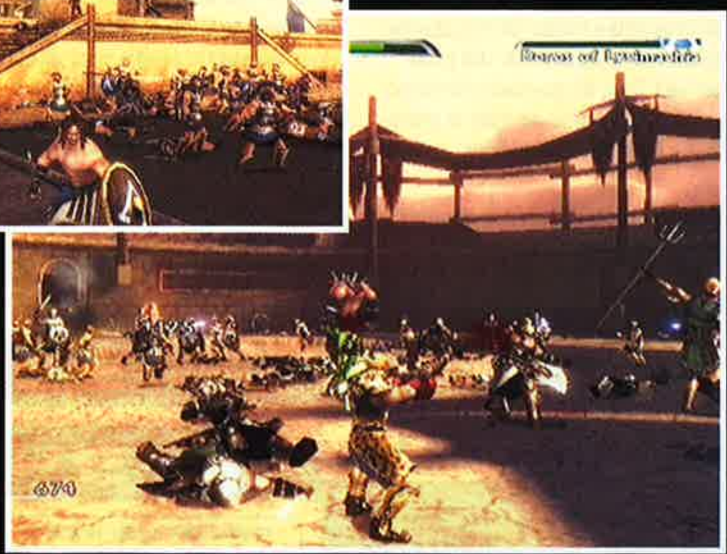


SPARTAN

TOTAL WARRIOR

Sega nos invita a ser los protagonistas de un épico relato





«El Coso» es un modo extra del juego en el que nos enfrentaremos, por oleadas, a cientos de enemigos de todo tipo. Según vayamos progresando en el modo principal se desbloquearán más elementos que añadir a los que aparecen en esta modalidad.

Hubo un tiempo en el que los hombres se regían por un código de honor, en el que las batallas se libraban cuerpo a cuerpo y en el que dar la vida por una noble causa era la máxima aspiración para los combatientes. Esta ambientación épica-heroica, que a pesar de lo que pueda parecer no es muy rigurosa con la historia, ha sido elegida para crear uno de los juegos de acción más sorprendentemente atractivos de esta temporada. Tomando prestados elementos de *Dynasty Warriors*, *God Of War* e incluso *Ninja Gaiden*, el desarrollo nos coloca en el centro de una gran guerra entre espartanos (los buenos) y romanos (los malos). Sin desvelar demasiado, el argumento está lleno de personajes carismáticos (sobre todo el protagonista sin nombre), momentos memorables y un tono general que invita a seguir avanzando. La jugabilidad es una especie de evolución de los clásicos títulos beat'em-up de toda la vida. Durante casi todo el desarrollo estaremos rodeados de decenas de enemigos, y lógicamente deberemos acabar con todos ellos,



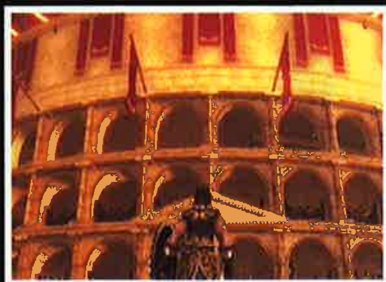


ENEMIGOS FINALES Esta espectacular Hidra es sólo una de las muchas criaturas mitológicas a las que nos enfrentaremos.











//La apasionante historia mezcla elementos históricos con otros fantásticos//

ya sea en solitario o con la compañía de unidades aliadas. Puede parecer algo repetitivo, pero la inclusión de misiones diferentes, la gran variedad de ataques con la que contamos y la posibilidad de ir mejorando a nuestro héroe a medida que avanzamos harán que la diversión dure desde la *intro* hasta la batalla contra el último enemigo. El inteligente diseño de los niveles también contribuye a esto último, ya que van mucho más allá de ser un simple campo de batalla donde masacrar romanos. El apartado técnico es otro de los logros de los programadores. A pesar de la gran aglomeración de personajes en pantalla nunca se pierde fluidez, y la arquitectura de las fases envuelve la historia de una forma magistral. Quizá lo único reprochable sea el hecho de que se acabe pronto, pese a su ajustado nivel de dificultad. Un juego imprescindible para este Otoño. DANI3PO



En casi todo momento estaremos rodeados por decenas de soldados enemigos.

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Sega Programador > The Creative Assembly
Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Fases > 15 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,3	9,3	9,1	8,8	9,1
Xbox	9,4	9,3	9,4	8,8	9,3
PS2	9,4	9,3	9,4	8,8	9,3

GRÁFICOS: El motor creado por los programadores permite poner en pantalla ejércitos enteros sin comprometer la fluidez de los movimientos. El diseño de personajes y escenarios, sencillamente excelente.

MÚSICA / FX: Los sonidos que podíamos esperar de una batalla campal están perfectamente recreados y nos sumergen en los combates de una forma total. Las voces en castellano están muy bien interpretadas.

JUGABILIDAD: El control es sencillo e intuitivo, pero a la vez nos permite realizar una gran variedad de movimientos. El desarrollo del juego está tan bien planificado que no nos dejará un segundo de respiro.

DURACIÓN: Las misiones son bastante largas y variadas, y además hay objetivos secundarios y objetos que desbloquear. Sin embargo, su gran intensidad nos hará desear que su duración sea mayor una vez finalizado.

MEJOR VERSIÓN

La versión GC cuenta con un peor control por culpa de su mando. Las otras dos son casi idénticas.



El juego con el que los fans de Tim Burton llevaban años soñando

PESADILLA ANTES
LA VENGANZA DE OOGIE BOOGIE





La ambientación gráfica es sencillamente perfecta.

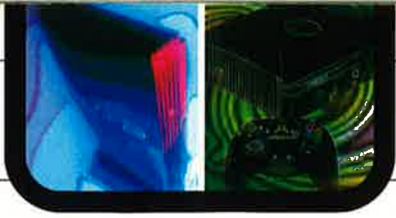








DUELOS A PLENO PULMÓN
Los combates contra jefes son auténticos números musicales.

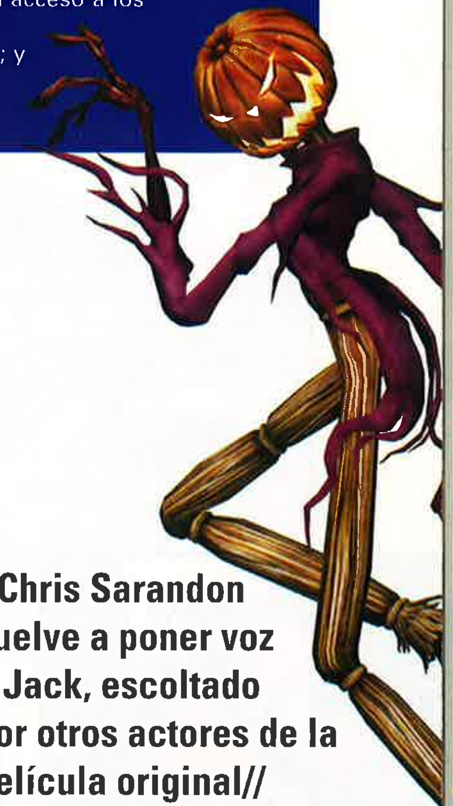






Las tres caras de Jack Skellington

A medida que avanza la aventura, Jack tendrá acceso a los dos trajes que mostró en la película de Tim Burton: el de Rey Calabaza, que escupe fuego; y Santa Clavos, que ofrece unos regalos realmente explosivos.



Convertir en videojuego el universo de *Pesadilla Antes De Navidad* prometía ser un reto tan lucrativo como arriesgado para **Capcom**. Millones de seguidores de Tim Burton iban a mirar con lupa la adaptación a consola de una película considerada obra de culto. Afortunadamente, algunos de los mayores *fans* del filme original estaban entre las filas del equipo liderado por Tetsuya Minami (*Ghouls'N Ghosts, Haunting Ground*). Se contrató al director de arte de la película, Dean Taylor, y parte del reparto original (Chris Sarandon, Glenn Shadix, Paul «Pee Wee» Reubens) para poner las voces a una aventura que transcurre un año después de los hechos acaecidos en la película. Jack Skellington volverá a verse las caras con el malvado Oogie Boogie, mientras recorre *Halloween Town* de cabo a rabo. El Alcalde, Lock, Shock, Barrell o Sally son algunos de los reconocibles rostros que aparecen en un juego a medio camino entre la aventura y la acción, donde la música (al igual que sucedía en la película) desempeña un papel muy importante. Además de recuperar la banda sonora original de Danny Elfman, **Capcom** ha puesto nueva letra a algunas canciones, convirtiendo los duelos contra los jefes finales en números musicales, a los que se ha dotado de una mecánica similar al clásico *Parappa The Rapper* (pulsar una secuencia de botones con un orden y ritmo determinados). El fruto de todos estos esfuerzos es un juego original y tremendamente fiel al largometraje de 1993, dotado de una estética deslumbrante. Lógicamente, aquellos que nunca han tenido la ocasión (o la más mínima gana) de ver *Pesadilla Antes De Navidad*, no podrán apreciar el juego en la misma medida que los mitómanos de Tim Burton, los cuales tienen otro motivo más para ser felices: en un par de meses llegará a los cines *La Novia Cadáver*, una nueva joya animada con la que Burton ha puesto en pie a los asistentes en el reciente festival de Cannes. ➾ NEMESIS

//Chris Sarandon vuelve a poner voz a Jack, escoltado por otros actores de la película original//

DE NAVIDAD









Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Horas de Juego > 9/13
Vidas> 1 Niveles de dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

7+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,3	8,6	9,2	9,2
PS2	9,0	9,3	8,6	9,2	9,2

Gráficos: Bajo la supervisión de Deane Taylor, Capcom expande los escenarios originales del filme, logrando entornos tan sombríos como encantadores. Tim Burton estaría orgulloso de firmar un juego como éste.

Música / FX: Además de la música original de Danny Elfman, el juego incluye nuevas letras para algunas melodías ya conocidas. Entre el reparto de voces (en inglés) están las de Chris Sarandon y Paul Reubens.

Jugabilidad: La mecánica es bastante sencilla (con sólo apretar Select o Back sabrás cuál es tu siguiente objetivo). El único problema lo plantea Jack al atacar con el Soul Robber, pues el control del arma no es muy preciso.

Duración: Además de ser una aventura bastante larga, Pesadilla Antes De Navidad encierra multitud de extras (como figuritas coleccionables) que sólo podrán ser tuyas tras superar una cierta puntuación en cada nivel.

MEJOR VERSIÓN



La versión **Xbox** es un poquito mejor en gráficos, pero en general ambas versiones son excepcionales.

TOTAL OVER



Para defender la ley no te quedará otro remedio que quebrantarla

Desconozco si los suecos **Deadline Games** son fanáticos del cine de Robert Rodriguez, pero el juego que acaban de firmar es lo más cercano que veremos en consola al universo del director de *Desperado* o *Abierto Hasta El Amanecer*. Desmitificador, divertido y tremendamente violento, ***Total Overdose*** se olvida de megalómanas recreaciones de grandes urbes como Londres o Los Ángeles para centrar la acción en el Norte de Méjico, la tierra de los «narcorridos» y los traficantes, donde un agente encubierto de la DEA hará de todo para desenmascarar a aquellos que liquidaron a su padre. Aunque la historia suene a drama, ***Total Overdose*** es una violenta comedia que «fusila» sin complejos elementos de *Grand Theft Auto*, *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo* (el protagonista es capaz de ir atrás en el tiempo para evitar la muerte) y *Max Payne* (el inevitable *Bullet Time*). La originalidad no es uno de los puntos fuertes de esta producción de **SCI**, pero lo compensa con mucha acción y toneladas de desparpajo. La mecánica es tan directa y divertida que pasarás por alto la mediocridad de sus gráficos, centrando toda tu atención en su de-







¡Que viva Méjico!

Ramiro utilizará piñatas explosivas, combatirá a tipos vestidos como en el Día de los Muertos, calzará sombreros de mariachi y podrá invocar a un gordo luchador de *Catch*... En el Méjico de ***Total Overdose*** todo es posible.









Además de robar vehículos, podrás utilizarlos como arma, embistiendo contra tus enemigos. Eso sí, recuerda saltar del coche antes de estrellarte



//Total Overdose «toma prestados» elementos de Grand Theft Auto, Prince Of Persia Las Arenas Del Tiempo y Max Payne//



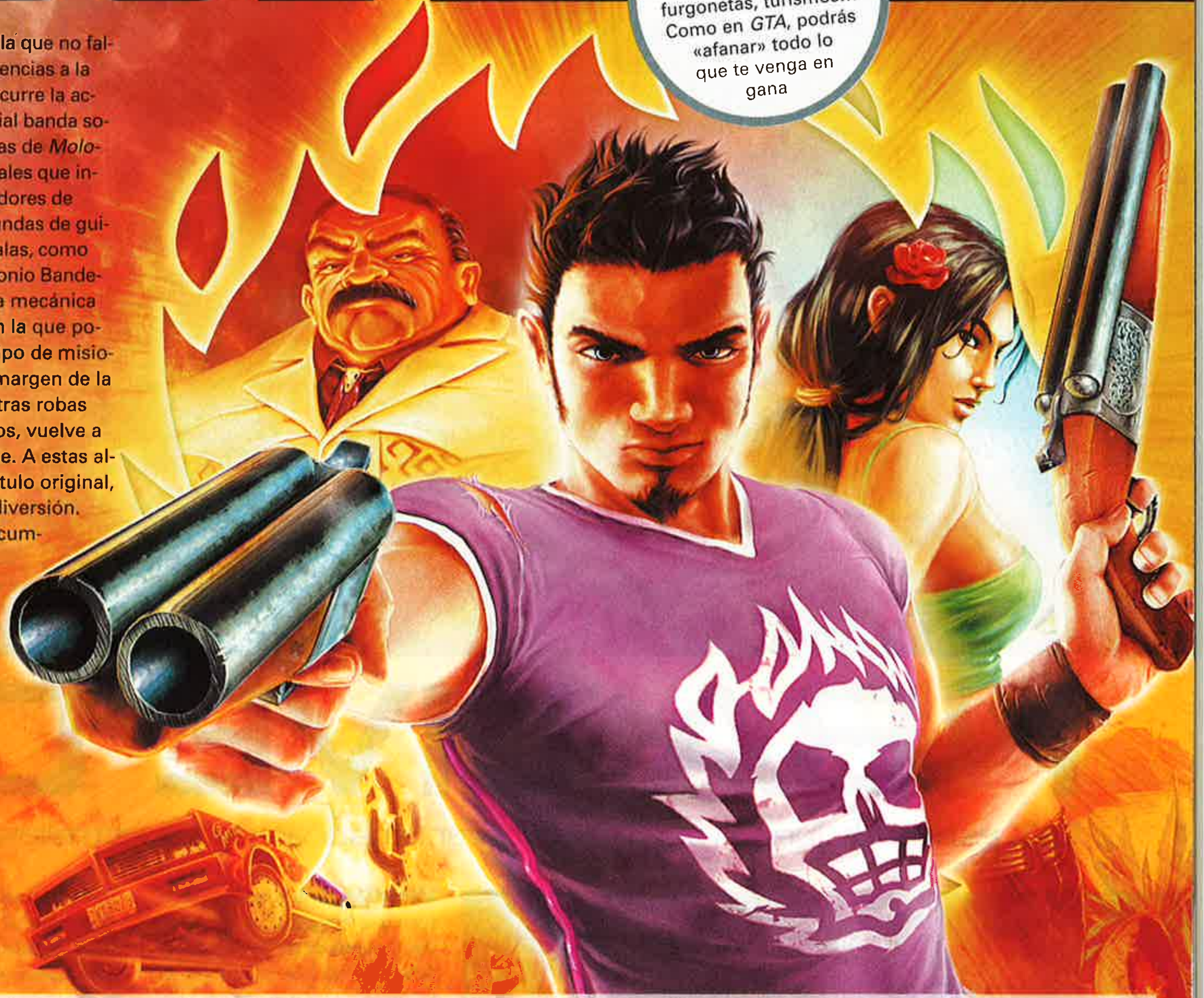


DOSE

ROBANDO, QUE ES GERUNDIO

Tractores, motos, furgonetas, turismos... Como en *GTA*, podrás «afanar» todo lo que te venga en gana

lirante mecánica, en la que no faltan multitud de referencias a la tierra en la que transcurre la acción. Desde una genial banda sonora que ofrece temas de *Molotov* a ataques especiales que incluyen gordos luchadores de *Catch* mejicanos y fundas de guitarra que escupen balas, como las que utilizaba Antonio Banderas en *Desperado*. La mecánica abierta, tipo *GTA*, en la que podrás resolver todo tipo de misiones secundarias al margen de la trama central, mientras robas multitud de vehículos, vuelve a demostrarse infalible. A estas alturas, más que un título original, lo que pedimos es diversión. Y ***Total Overdose*** cumple con esa parte del trato. ➔ **NEMESIS**



Género > Simulador de Agente Encubierto Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos/SCI Programador > Deadline Games A/S
Jugadores > 1 Escenarios > 18 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,0	9,2	9,0	9,0	8,9
PS2	8,3	9,2	9,0	9,0	9,0

GRÁFICOS: Los gráficos son el talón de aquiles de Total Overdose. Los de GTA tampoco eran una maravilla, pero en el caso de San Andreas lo compensaban por la ausencia de cargas. Aquí hay muchísimas, demasiadas.

MÚSICA / FX: Proein ha acompañado la versión española de Total Overdose de un magnífico doblaje al castellano. La banda sonora se compone de temas de Molotov, Control Machet y Delinquent Habits... Puro Hip-Hop cuate.

JUGABILIDAD: Total Overdose suple su falta de ambición gráfica con una mecánica tan divertida como fácil de asimilar. Algo lógico, dado que «fusila» sin miramientos elementos de GTA, Max Payne y Prince Of Persia.

DURACIÓN: Siguiendo la estela de los GTA, Total Overdose ofrece multitud de misiones secundarias, rampas para «hacer el cabra» y otras gracias para extender las horas de juego hasta el infinito.

MEJOR VERSIÓN

Ambas versiones son idénticas, lo que deja en peor lugar a Xbox, una consola mucho más potente a priori



NBA LIVE 06

Seis estilos de juego marcan las características de las estrellas de la NBA



ALL STAR WEEKEND
Repiten los partidos de los novatos y el Este-Oeste junto a los concursos de triples y mates. Este último es el más original

Desde aquellos legendarios títulos que recogían a los dos equipos finalistas de la NBA, **Electronic Arts** sigue fiel a los seguidores del baloncesto a los que año tras año ofrece una nueva versión de la saga más veterana dentro del deporte de la canasta. De nuevo, la oferta incluye a **PS2**, **GC** y **Xbox** ofreciendo un comportamiento muy similar en todas ellas. La principal novedad de ***NBA Live 2006*** es el sistema *Freestyle Superstars* con el que se consigue reproducir las cualidades de las principales figuras de cada equipo. Para lograrlo se han incluido seis tipologías que permiten destacar alguno de los aspectos del programa. Así, los tiradores presentan un magnífico porcentaje desde el perímetro, los defensores son capaces de robar el balón o de taponar, los creadores de juego ejecutan todo tipo de asistencias, los «jugones» anotan en situaciones complicadas, los «voladores» realizan mates, mientras que los jugadores con mayor poderío físico imponen su ley bajo los tableros. Esto último ha obligado a modificar la configuración de botones que cambia ligeramente con respecto a la versión de 2005. Con ello gana importancia la posibilidad de contar con una plantilla con jugadores de este calibre, ya que son capaces de marcar la diferencia. La evolución de Pau Gasol ha supuesto que sea uno de los agraciados con una de dichas tipologías, concretamente con la de «jugón». Junto a Pau aparecen otros dos españoles; José Manuel Calderón y Raúl López. Mientras que el primero se halla encuadrado en Toronto, los movi-





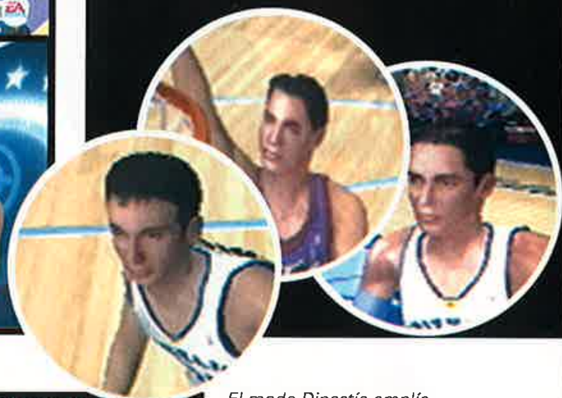




Gasol repite como imagen del programa en España, mientras que Dwyane Wade es el jugador elegido para el lanzamiento internacional.

Españoles en la NBA

Aunque realmente sólo Gasol y Calderón están presentes en la NBA, las fechas de cierre de plantillas hacen que Raúl López también aparezca en Memphis.



mientos previos a la vuelta de Raúl a España, ha supuesto que aparezca en el equipo de Memphis. Gráficamente se han mejorado las animaciones a la vez que ha aumentado la fluidez en los desplazamientos del balón. Todo ello, unido a un mayor contacto dentro de las zonas, hacen que el título sea más realista que en la anterior versión. En cuanto a las opciones, no hay demasiadas novedades, manteniendo el fin de semana de las estrellas completo (partido de los novatos, partido Este-Oeste y concursos de mates y triples), así como los equipos formados por jugadores históricos y el resto de competiciones. Por otro lado, mencionar la ampliación de tareas dentro del modo Dinastía y la inclusión de dos combinados que se unen al de los jugadores europeos de la NBA. El primero es una selección de jugadores no europeos ni estadounidenses, y el segundo se trata de un combinado con distintos representantes de la NBA. Finalmente, decir que no aparece la selección española; es una lástima que sólo haya estado presente en la versión de 2004. **CHIP & CE**

//El modo Freestyle Superstars permite individualizar a las estrellas//



El modo Dinastía amplía las funciones de gestión permitiendo disputar hasta 25 temporadas con una franquicia.







Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Niveles de Dificultad > 4 Equipos > NBA + Históricos Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,5	9,1	9,3	9,3	9,3
Xbox	9,5	9,1	9,3	9,3	9,3
PS2	9,5	9,1	9,4	9,3	9,4

Gráficos: La nueva entrega mantiene la calidad en la reproducción de los rasgos físicos de los jugadores. Donde se nota mejoría es en la suavidad de movimientos, tanto de los jugadores como del balón.

Música / FX: Sixto Miguel Serrano (Canal+) es el encargado de los comentarios por quinto año. En la banda sonora predomina el Hip-Hop, lo que puede resultar pesado para aquellos a los que no les guste demasiado.

Jugabilidad: El nuevo Freestyle Superstars aumenta la dependencia de las estrellas, en la línea de lo que sucede en la NBA. Para aplicarlo se han introducido algunos cambios en la configuración de los controles.

Duración: Desde los partidos amistosos a las 25 temporadas del completo modo Dinastía, pasando por los diferentes concursos de mates y triples, ofrecen una gran variedad de posibilidades a los usuarios.

MEJOR VERSIÓN

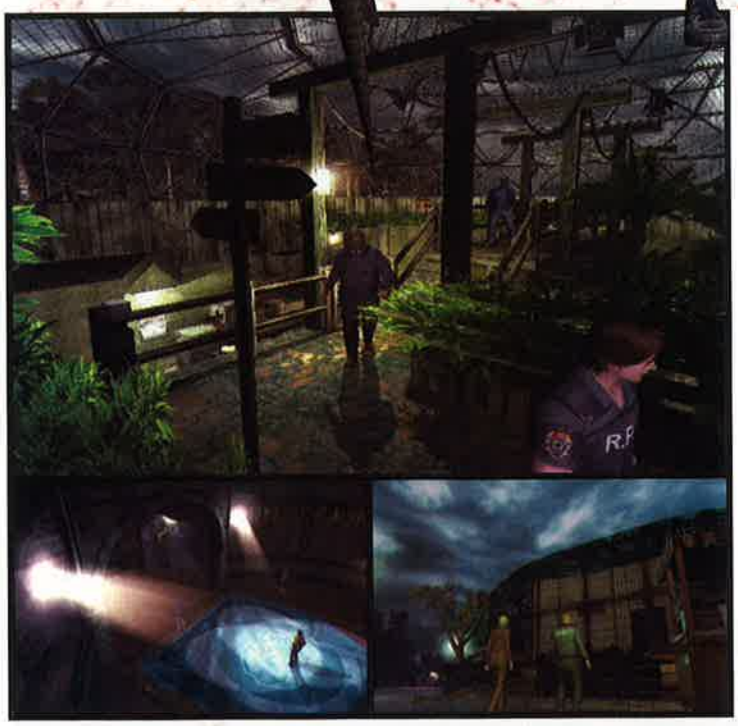


La mejor adaptación del mando de PS2 a los elementos controlados determina la diferencia



RESIDENT EVIL

Los usuarios de PlayStation 2 europeos por fin van a poder



La nueva entrega de la saga *Outbreak* trae consigo dos noticias, una buena y otra mala. La buena es que con ***RE Outbreak File#2*** vamos a poder disfrutar del universo *Resident Evil* jugando en red contra amiguetes y otros adversarios humanos por primera vez en Europa. La mala, es que **Capcom** no ha mejorado el sistema de comunicación entre jugadores por lo que la labor en equipo resulta mucho más errática de lo que nos hubiera gustado. Es un error que se hubiera solucionado haciendo el juego compatible con el *headset* USB o estableciendo algún tipo de *chat* más efectivo que las órdenes asignadas al *joystick* analógico derecho. Es una pena, pero aún así, los seguidores más acérrimos de todo lo que tenga que ver con *Resident Evil* van a encontrarse con un apartado gráfico con más luces que sombras, con el poco intuitivo control, y con cinco escenarios nuevos respecto





Por fin On-line

Después de la larga espera, ***Resident Evil Outbreak File#2*** es el primer título de la saga que incorpora opciones de juego en red para territorio europeo. Sin embargo, al usar un limitado sistema de órdenes en lugar del *headset* USB, resulta casi imposible comunicarse de forma coherente con el resto de jugadores para progresar con acierto.





OUTBREAK FILE#2

disfrutar jugando a un Resident Evil, a través de Internet



BESTIARIO
Animales, personas y otros seres quedan expuestos a la acción del virus de **Umbrella**.



a la primera entrega de la franquicia. Los que tengan valor para jugar en solitario se darán cuenta de que se ha mejorado a los personajes, tanto a nivel gráfico como intentando marcar la diferencia de estilos que marca cada uno. De todas formas, al final resultará mucho más efectivo dar dosis de plomo que utilizar el intelecto. En lo que a la banda sonora se refiere, nos hemos encontrado con que **Capcom** ha preferido ahorrar esfuerzos, dejando constancia de que no es esta una de sus sagas prioritarias, al dar por válido los temas que aparecían en el primer ***REO***. **R. DREAMER**



¿VIDA EN EL ZOO?
La verdad es que los animalitos del Zoo ya están más muertos que vivos, sobre todo el gran elefante



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-4
Escenarios > 5 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+

GRÁFICOS 8,5
La primera entrega de Outbreak fue resultona en el apartado gráfico, y en ésta Capcom supera a la anterior y nos sorprende con espectaculares criaturas y algún que otro escenario de esos que llaman la atención.

MÚSICA / FX 8,0
Aquí se nota que Outbreak no es una de las franquicias «mimadas» de Capcom. La banda sonora repite algunas composiciones de la primera entrega y para colmo las voces no se han doblado al castellano.

JUGABILIDAD 7,3
Por un lado tenemos la buena noticia de que la serie entra por primera vez en el universo On-Line en Europa, aunque sin aprovecharlo al máximo, y por otro que se mantiene igual de sosa para un jugador que antes.

DURACIÓN 8,0
Podría haber sido uno de esos juegos que no cansan, gracias a la interactividad con otros usuarios, pero el sistema elegido para que se comuniquen no es el más ideal y por lo tanto el invento se queda «cojo».

PS2

GLOBAL 8,0

TOP SPIN

Compite contra los mejores sin moverte del salón de tu casa

Aparecido hace más de un año para la consola de **Microsoft**, *Top Spin* debuta ahora en **PS2** bajo el nuevo sello **2K Games**. Y aunque la mítica jugabilidad que le hizo famoso sigue siendo más o menos la misma, el desarrollo del programa ha cambiado mucho, y afortunadamente para mejor. Lo que primero llama la atención es el plantel de estrellas en forma de tenistas seleccionables. Entre ellos destacan Maria Sharapova, Roger Federer y nuestro Carlos Moyá. Estos podrán ser elegidos en los modos Exhibición y Torneo, que no presentan ninguna novedad con respecto a lo visto en títulos similares. Donde ***Top Spin*** sobresale de la competencia es en el estupendo modo Carrera. Nada más empezar tendremos que crear a nuestro jugador eligiendo entre decenas de variantes; incluso podremos ponerle nuestra propia cara con la cámara *EyeToy* (aunque los resultados dejan bastante que desear). a partir de aquí comienza un divertido periplo por mejorar a nuestro alter ego a base de diferentes entrenamientos, competiciones, adquisición de habilidades y equipamiento. Sin duda todo un aliciente para continuar jugando mucho más allá de lo que nos ofrece el resto de simuladores de tenis. Además, el control es sencillo y lleno de posibilidades, y el desarrollo de los partidos rápido pero muy intenso. DANI3PO





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Take 2 Games Programador > PAM Development Jugadores > 1-2 Jugadores > 16 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Varios Grabar Partida > Memory Card (1.902 KB)

3+

GRÁFICOS 8,9
Lo más destacable es la gran variedad de las canchas de juego y el modelado de los jugadores. Además, contaremos con una gran variedad de atuendos y accesorios para personalizar al nuestro propio.

MÚSICA / FX 8,6
En este apartado lo único que se puede citar es el tema de la intro y el sonido ambiente durante los partidos. Algo curioso es que las voces cambian según el país donde se desarrolle la competición.

JUGABILIDAD 9,2
Aunque hay gustos para todo, y PS2 cuenta con buenos representantes del género, sin duda Top Spin es el que ofrece los partidos más intensos y divertidos, gracias al sencillo e intuitivo sistema de control.

DURACIÓN 9,2
Aparte de los modos que se podían esperar (Torneo y Exhibición) se incluye la modalidad que más juego te dará: Carrera. En el deberemos seguir la trayectoria profesional de un tenista desde sus comienzos.

PS2
9,1 GLOBAL

NINTENDOGS

Él nunca te abandonaría... Y tú tampoco podrás



Muchos mimos es lo que necesita tu perrito. Hazle caricias, báñale, péinale... estará muy contento y receptivo para adiestrarle.

Describir las sensaciones que provoca jugar con ***Nintendogs*** es bastante difícil. Simplemente decir que cuando tu perro acuda al pronunciar su nombre y cumpla la primera orden que le enseñes, será muy emocionante y tendrás que repetirlo un par de veces para creer lo que estás viendo en pantalla. Tierno, divertido y muy muy largo, así es ***Nintendogs***. Nadie puede negar que es un juego exquisito, más de un millón y medio de personas ya tienen su mascota virtual. Y si tú quieres hacerte con la tuya simplemente tienes que ir a partir del 7 de octubre a tu tienda más cercana y elegir el cartucho que más te guste de las tres versiones disponibles. Cada edición te ofrece seis razas diferentes, como *chihuahuas*, labradores, caniches, *yorkshires*... que podrás ver cuando enciendas tu **DS** con el juego insertado. Es un cachorrito y así será siempre, de aspecto, porque su inteligencia se irá desarrollando dependiendo del caso

EN TIEMPO REAL

Si pasas muchas horas sin hacer caso a tu can, o con la **DS** apagada, éste se volverá un poco más rebelde





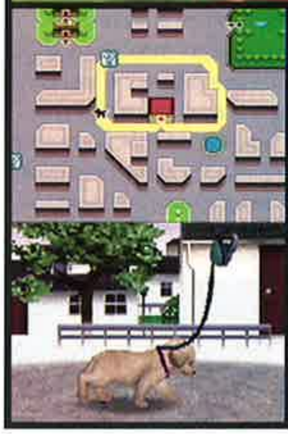
que le hagas y las cosas que le enseñes. Ten cuidado, no le satures de órdenes o le cansarás. Enséñale poco a poco a que te de la patita, a que se siente, a que juegue con la pelota... Y no te olvides de acariciarle, de darle de comer, de bañarle y de sacarle a pasear. Todo influye en su adiestramiento. Cómprale un collar, o una pelota, hay más de 150 objetos que podrás adquirir según avances en el juego. Así, para ganar dinero tendrás que presentarte a los concursos de habilidad y obediencia, los cuales requieren antes un duro entrenamiento. Ten cuidado, pues si se cansa no querrá hacer nada, sólo jugar. ***Nintendogs*** se desarrolla en tiempo real, por lo que tendrás que encender todos los días la consola y hacerle a tu perrito unos cuantos mimos si quieres que tu cachorro sea el más obediente y cariñoso de todos los ***Nintendogs***. Además, si activas el modo Guau y sales a la calle con el cartucho y tu **DS** puede que ésta detecte otra mascota virtual en 30 metros a la redonda. Si es así, ambas consolas se pondrán a ladrar y al abrir la portátil verás a tu perro jugar con el que se ha encontrado por la calle. Además, la raza del chucho con el que te has cruzado quedará desbloqueada en tu juego para que puedas comprarlo. En total hay dieciocho tipos de can, cada uno tiene su propio carácter y habilidades, unos serán más nerviosos, otros más listos, otros más juguetones y otros más vaguetes. En fin, como en la vida misma. ➾ **ANNA**

> //Con el modo Guau desbloquearás un total de 18 razas de perros//





CONCURSO
Adiéstrale y preséntate a los concursos de obediencia y agilidad. Ganarás dinero.



De paseo por la gran ciudad, tu cachorro se relacionará con otros perros y hará sus necesidades.





Compra todo tipo de objetos (pelotas, collares...), hay más de 150, y se almacenarán en el inventario para su posterior uso.

Modo Guau

Actívalo y sal a la calle con tu **DS**, si otra persona lleva la portátil con el cartucho ***Nintendogs***, ambas consolas se pondrán a ladrar.





Género > Mascota Virtual Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-2
Versiones Nintendogs > 3 Razas > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRÁFICOS 9,3
Las 18 razas son un fiel reflejo de la realidad. Las animaciones perfectas, las caritas como de peluche... Te enamorarán. Las localizaciones son menos reales y poseen una nebulosa blanca en el fondo del escenario.

MÚSICA / FX 9,2
Hay pocas melodías, pero para qué las queremos si el sonido ambiental es mucho mejor, escucharás un pajarillo de fondo, el rugir de un motor de coche, el ladrido de tu perro... Delicioso, es como estar en casa.

JUGABILIDAD 9,3
Desarrollo pausado, sencillo y con poca acción. El único requisito que precisa Nintendogs es paciencia, pero ten en cuenta que para adiestrar a un perro hay que ser perseverante. Cuenta con tutoriales y ayudas.

DURACIÓN 9,5
Nintendogs es un juego para toda la vida. Tu perro nunca se hará mayor... siempre será un cachorro al que deberás enseñar y educar. Además, siempre queda la opción de reunir en tu cartucho a las 18 razas.

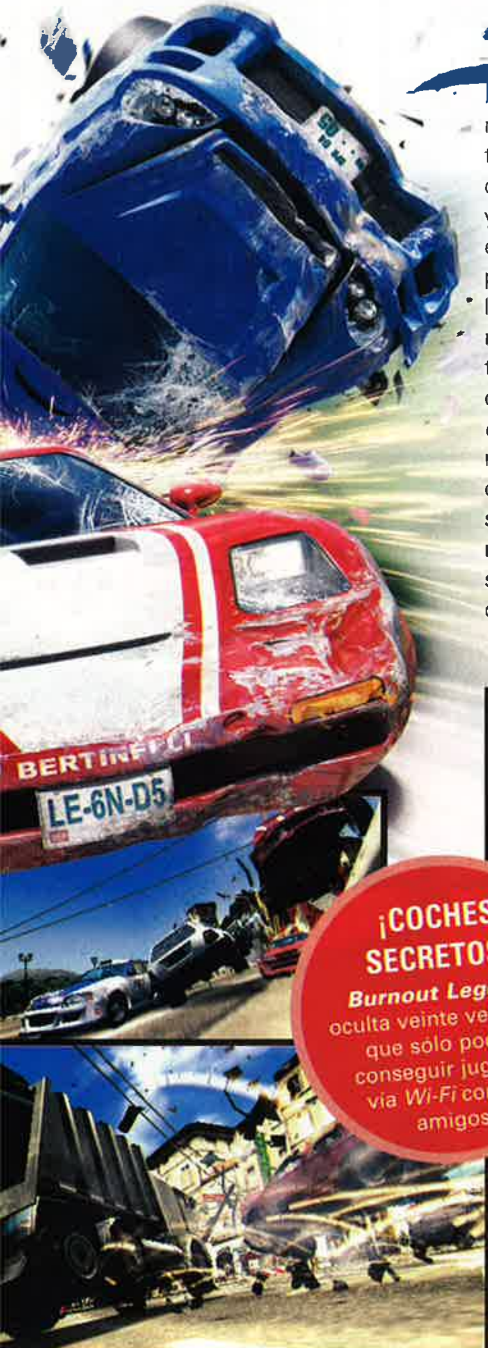
3+

NINTENDO DS

9,4 GLOBAL



BURNOUT LEGENDS



La franquicia *Burnout* nos ha acostumbrado durante cuatro entregas a un estilo de conducción *arcade* vertiginoso, gratificante y generador de emociones jamás experimentadas en los demás representantes del género. Ahora le llega el turno a **PSP** bajo el sobrenombre de *Legends*, con una estructura de juego y estilo de conducción similar al genial *B3:Takedown* pero con los mejores elementos (circuitos, modos y coches) de las tres primeras entregas. El resultado de la adaptación de **Criterion** agradará tanto a los que inicien su andadura en la saga como a los que hayan exprimido anteriores capítulos, aunque estos últimos descubrirán las limitaciones de ***Burnout Legends*** respecto a sus hermanos mayores. Combina los mejores momentos de la historia *Burnout* y le añade características exclusivas en materia de jugabilidad y conectividad (nueve modos de juego, posibilidad de compartirlo con un usuario que no posea el juego, veinte coches secretos por conseguir...), pero el pago por la portabilidad es ligeramente alto. El *frame rate* ha bajado a 30 *fps*., la resolución es mucho menor, el número de vehículos participantes se ha visto reducido a cuatro, el tráfico es escaso y los efectos de colisión en los coches que no participan en la carrera se limitan a la rotura de cristales. Conociendo la pericia de **Criterion** a la hora de exprimir cada máquina nos parecen demasiados puntos débiles y nos ha dejado una pequeña sensación de vacío. ***Burnout Legends*** es un buen título de conducción con una oferta de juego muy completa y variada, pero esperábamos un poquito más de él debido a la grandeza de sus orígenes. **STARLESS**

//Máxima velocidad en el mínimo espacio//

¡COCHES SECRETOS!

Burnout Legends oculta veinte vehículos que sólo podrás conseguir jugando vía *Wi-Fi* con tus amigos



El número de coches participantes ha disminuido de seis a cuatro, y el frame rate de 60 a 30 fps.

Género > Arcade de Conducción Formato > UMD Compañía > EA Games Programador > Criterion
Jugadores > 1-6 Wi-Fi Modos de Juego > 9 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Stick Duo [160 KB]

3+

GRÁFICOS 8,6
No alcanza la brillantez, resolución y complejidad de sus hermanos mayores pero BL ofrece un motor gráfico estable a 30 fps., escenarios detallados, correctos efectos de colisión y buena sensación de velocidad.

MÚSICA / FX 8,8
Una completa y contundente colección de efectos digitalizados para recrear el estridente universo auditivo, y 21 composiciones. Los efectos pierden brillantez por culpa de la compresión al escucharlo con cascos.

JUGABILIDAD 8,9
El adictivo desarrollo de Burnout 3 Takedown, nueve modos de juego, circuitos y coches de las tres primeras entregas, la posibilidad de compartirlo con otros cinco usuarios y casi toda la jugabilidad de la saga.

DURACIÓN 9,2
Muchos modos de juego, una modalidad principal que te llevará muchas horas completar, infinidad de posibilidades multijugador, veinte coches que sólo podrás conseguir jugando vía Wi-Fi con tus amigos...

PSP

8,9 GLOBAL

DARKSTALKERS CHRONICLES

CHAOS TOWER

El clásico de **Capcom** cobra una nueva vida gracias a la consola portátil de **Sony**. ***Chronicles*** recopila todos los escenarios y los personajes de la saga *Darkstalkers* y los une en un sólo título que poco tiene que envidiar a las recreativas aparecidas en su día para el sistema de **Capcom**, *CPS-II*. La mayor diferencia que encontraremos con cualquiera de las ediciones originales de ***Darkstalkers*** es el control, algo precario debido al *pad* de **PSP**, ya que el juego incluye hasta un modo 4:3 que mantiene la relación de aspecto de la recreativa adornando los laterales con diferentes gráficos seleccionables. Lo mejor del juego es sin duda el original modo *Chaos Tower*, en el que tendremos que vencer cada combate cumpliendo unas determinadas condiciones, y la impresionante galería de ilustraciones y finales que incluye. **DOC**

CHAOS TOWER
El nuevo modo te enfrentará a tu rival y a ciertas condiciones



Género > Beat'em-up Formato > UMD Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-4 Wi-Fi
Personajes > 18 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (160 KB)

12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,6	8,9	8,1	8,4	8,2

CODED ARMS



El primer *shooter* de la historia de **PSP** llega justo después del lanzamiento de la consola en nuestro país y con potencial suficiente para superar todas las expectativas. Junto a un entorno impresionante y un control de lo más preciso (teniendo en cuenta la carencia de dos *sticks* analógicos), lo más interesante del título de **Konami** es que cada partida, cada escenario, siempre será diferente. Un sofisticado sistema de creación aleatoria de niveles hace que la continua repetición de los tres escenarios principales se haga muy amena (sobre todo en la «segunda vuelta», cuando nos encontremos con los gigantescos jefes finales); además, si eres eliminado y repites el nivel, la posición de los enemigos, *items* y algunos elementos del escenario habrá cambiado, convirtiendo a *Coded Arms* en uno de los *shoot'em-up* más variados que hemos jugado nunca. Junto al modo Historia, *Coded Arms* incluye tres opciones multijugador para un máximo de tres personas a través de Wi-Fi. **DOC**

Género > Shoot'em-up Formato > UMD Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-4 Wi-Fi Escenarios > 3
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (192 KB)

12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
9,3	7,0	8,7	8,9	9,0

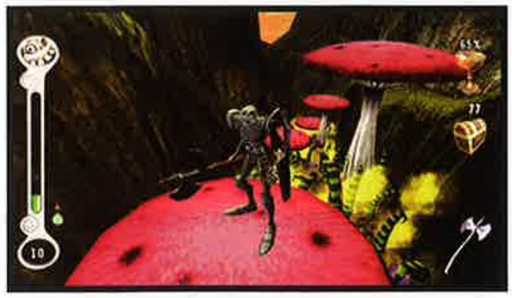


MEDIEVIL

El Studio Cambridge de **SCE** ha decidido apostar sobre seguro a la hora de dar sus primeros pasos en la flamante **PSP**, y para ello ha rescatado su primer gran éxito, el inolvidable *Medievil* de **PSone**, al que ha dotado de mejores gráficos, nuevas fases y un cargamento de minijuegos con los que explotar la conectividad *Wi-Fi* de la portátil de **Sony**. Acompañado de una maravillosa banda sonora, Sir Daniel Fortesque volverá a combatir a fantasmas y zombis en una aventura repleta de humor que demuestra que los años no pasan para los buenos juegos. ➾ NEMESIS







DE PSONE A PSP

El *Medievil* de **PSone** fue el primer gran éxito de los creadores de *Primal* y *Ghosthunter*

//Medievil incluye una tonelada de minijuegos para dos jugadores via Wi-Fi//

Género > Arcade/Aventura Formato > UMD Compañía > Sony C.E. Programador > SCE Cambridge Studios Jugadores > 1-2 WiFi Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Stick [128KB] 7+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,5	9,3	8,0	8,4	8,5

PLAYSTATION PORTABLE



MIDNIGHT CLUB III

DUB EDITION



Por si alguien albergaba alguna duda sobre la potencia de **PSP**, **Rockstar** demuestra con ***Midnight Club III*** que la portátil de **Sony** puede codearse tranquilamente con **PS2**. El juego presenta todos los elementos que convirtieron al *MC3* original en uno de los mejores juegos de carreras callejeras: tres ciudades diferentes, *Tuning*, multitud de vehículos, libertad de movimientos por el entorno... Y añade un elemento que le resta mucha jugabilidad, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego es para una portátil: la media de las cargas del juego es de unos 45 segundos. Si **Rockstar** hubiera reducido las cargas, estaríamos ante el mejor juego de conducción para **PSP**. ➾ DOC

//Es casi idéntico a la versión PS2//

Género > Conducción Formato > UMD Compañía > Rockstar Programador > Rockstar Leeds Jugadores > 1-6 Wi-Fi Ciudades > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [448 KB] 12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
9,2	9,3	8,0	7,6	8,4

PLAYSTATION PORTABLE

COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

La ingente cantidad de títulos para la portátil de **Sony** hace complicado decidirse entre uno de ellos, pero si lo tuyo son los rallys, encontrarás la horma de tu zapato en esta producción de **Codemasters**. El título en cuestión ofrece, básicamente, lo mismo que la última encarnación en **PS2**, aparecida el año pasado. Esto es, una gran variedad de circuitos y vehículos (a pesar de no contar con la licencia oficial), un control exigente pero al que te acostumbrarás rápidamente y un apartado técnico excepcional, donde destaca el modelado de los vehículos. Además, la incorporación de un modo Carrera lleno de diferentes pruebas dota al desarrollo de más profundidad, y por supuesto cuenta con todo tipo de opciones para varios jugadores vía *Wi-Fi*. Una oferta inmejorable. **DANI3PO**





Género > Conducción Formato > UMD Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-8 Wi-Fi
Vehículos > +30 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [4176 KB]

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
9,2	8,8	9,1	9,0	9,1

PLAYSTATION PORTABLE

F1 GRAND PRIX



El juego cuenta con todos los circuitos de la actual temporada, los pilotos y los coches que maneja cada uno de ellos.

Si coges un correcto simulador de Fórmula 1, lo adaptas a las características de **PSP**, modificas el control para que hasta el jugador más inexperto pueda disfrutar y además añades el tirón que actualmente tiene Fernando Alonso, como resultado obtienes lo que tenemos entre manos. Un superventas que hará las delicias del gran público pero, que dada la oferta automovilística en **PSP**, se encuentra por detrás de la mayoría de sus competidores. El realismo se refleja sólo en los circuitos, pilotos y vehículos, fruto de la licencia oficial, pues la alta velocidad y manejabilidad de los coches no nos transmitirá las sensaciones de un Fórmula 1. **DANI3PO**

//Fernando Alonso es el mayor reclamo para este título de conducción//

Género > Conducción Formato > UMD Compañía > Sony C.E. Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1-8 Wi-Fi
Circuitos > 18 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/ Grabar Partida > Memory Card [192 KB]

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,6	8,5	8,7	8,6	8,6

Fondo

PLAYSTATION PORTABLE

VIRTUA TENNIS W. T.



Sumo Games ha creado una excelente conversión del adictivo título deportivo de **Sega**, sin dejarse en el tintero ni sus posibilidades jugables ni su sencillo e impoluto apartado gráfico, que en la portátil de **Sony** se presenta con un *frame rate* que no baja de los 60 *fps*. El intuitivo control de la versión original del juego (basado simplemente en dos botones) ha sido trasladado a **PSP** sin ninguna diferencia palpable, así como sus posibilidades de juego, con el modo Campeonato Mundial (*World Tour*) como base jugable. En él tendrás que crear a tus propios tenistas, comprarles nuevo equipamiento a medida que ganas torneos y aumentar su experiencia y *ranking* mundial. Junto a dicho modo, lo más interesante del juego es sin duda su multijugador vía *Wi-Fi* para cuatro **PSP**. **DOC**





Género > Deportivo Formato > UMD Compañía > Sega Programador > Sumo Games Jugadores > 1-4 Tenistas > 16 3+
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Stick Duo (128 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA/FX	DURACIÓN	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,7	8,6	8,7	9,0	8,8

PLAYSTATION PORTABLE

UNTOLD LEGENDS







La mejor, y por ahora casi la única, aventura para **PSP** bebe de las fuentes de la saga *Champions Of Norrath* de **PS2**; de hecho sus creadores son los mismos. Una ambientación fantástico-medieval sirve de escenario a un juego de rol con grandes dosis de acción, en el que encarnando a uno de los protagonistas deberemos ir acabando con cientos de enemigos, ganando experiencia y mejorando sus cualidades, además de comprar y equipar todo tipo de armas y armaduras. El desarrollo engancha en poco tiempo, y el modo para cuatro jugadores simultáneos puede proporcionar muchas horas de diversión. Lo único negativo, y que nos resulta inexplicable, es que **Activision** haya decidido que sus juegos tengan que costar diez Euros más que los del resto de las compañías del sector. No logramos entenderlo... **DANI3PO**

Género > RPG de Acción Formato > UMD Compañía > Activision Programador > Sony Online Jugadores > 1-4 Wi-Fi 12+
Personajes > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/ Grabar Partida > Memory Card (112 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA/FX	DURACIÓN	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,5	8,5	9,0	9,0	8,9

PLAYSTATION PORTABLE

EVERYBODY'S GOLF

La obra maestra de **Clap Hanz** llega a Europa junto a **PSP** para ofrecer a los aficionados al golf y a los amantes de los buenos juegos el título perfecto para portátil. La versión de **PSP** del clásico de **Camelot** presenta un aspecto correcto (su desarrollo no da para muchas florituras) y una jugabilidad simple a primera vista, pero que requiere la suficiente habilidad y destreza como para resultar un auténtico reto (virtual) en cualquier situación (real). ***Everybody's Golf*** ofrece un sinfín de campos desbloqueables, personajes secretos y todo tipo de complementos y extras para engancharte desde la primera partida y no sacar el UMD de tu **PSP** hasta conseguirlo todo. **DOC**



Conseguir los mejores golpes te llevará algo de práctica; el siguiente paso es conseguir efectos «imposibles» con la pelota de golf.







Género > Deportivo Formato > UMD Compañía > Sony C. E. Programador > Clap Hanz Jugadores > 1-8 Campos > 6 Golfistas > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (736 KB)

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,8	8,6	9,3	9,2	9,2

PLAYSTATION PORTABLE

DYNASTY WARRIORS







La combinación entre *beat'em-up* y estrategia de **Koei** llega a la portátil de **Sony** con un desarrollo prácticamente idéntico al de sus «hermanos mayores» y con novedades exclusivas para **PSP**. Aunque, técnicamente, la saga se mantiene en su línea con esta entrega (personajes no demasiado detallados y niebla, mucha niebla), su acción continua y los pequeños detalles estratégicos (elección de oficiales, posición en el campo de batalla, etc.) seguirán enganchando a los aficionados a los *Dynasty Warriors*. Lo más interesante de esta versión es la posibilidad de intercambiar los oficiales conseguidos con otra **PSP** a través de *Wi-Fi*. **DOC**

Género > Beat'em-up Formato > UMD Compañía > Koei Programador > Omega Force Jugadores > 1 Escenarios > 10 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (608 KB)

12+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
7,5	8,4	8,4	8,0	7,9

CAPCOM CLASSICS COLLECTION



Street Fighter II, Final Fight, 1942, Ghosts'N Goblins... Hasta 22 clásicos reunidos en un DVD-ROM que rescata lo mejor de Capcom

No es la primera vez que se nos brinda la ocasión de disfrutar de un recopilatorio con las mejores *Coin-Op* de **Capcom**. En 1999 aterrizó en Europa ***Capcom Generations***, una caja de 4 CDs para **PSone** que adaptaba al mercado PAL cuatro de los volúmenes editados por **Capcom** en Japón. Nos quedamos con las ganas de ver en el Viejo Continente el quinto Volumen, dedicado a *Street Fighter II*, pero aún así tuvimos más fortuna que los americanos, donde la colección todavía sigue inédita. Pensando en ellos, **Capcom** ha recuperado las 16 recreativas de ***Capcom Generations***, más las tres *coin-ops* del volumen de *Street Fighter II* y cinco grandes clásicos que japoneses y europeos echaron en falta: *Forgotten Worlds, Bionic Commando, Legendary Wings, Trojan y Final Fight*. La responsabilidad de trasladar estos 22 mitos recreativos a **PlayStation 2** ha recaído en **Digital Eclipse**, que de un tiempo a esta parte se ha convertido en el «biógrafo» oficial de los grandes de la industria recreativa. Las dos entregas de *Midway Arcade Treasures* o el reciente *Namco Museum: 50th Aniversary* llevan la firma de este equipo californiano, al que debemos agradecer no sólo una perfecta conversión de las máquinas que componen



FINAL FIGHT
El juego de lucha callejera más legendario de la historia (con permiso de Double Dragon), es el plato fuerte de esta recopilación.



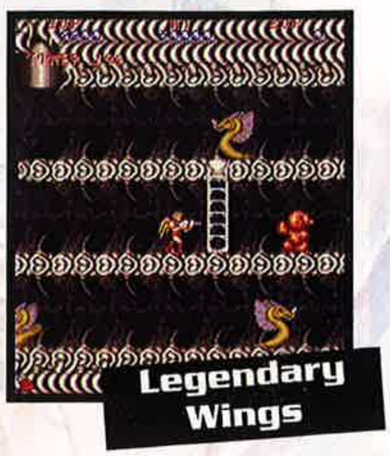
Es una pena que este recopilatorio no permita volcar la pantalla del TV para adoptar el formato original de las coin-ops.















Capcom Classics Collection, sino la incorporación de toneladas de material extra (*storyboards*, ilustraciones, e información de los personajes) que harán las delicias de los mitómanos. La única pega

//La oferta es irresistible, 22 coin-ops por menos de 30 Euros//

que se le puede poner a una oferta tan irresistible como ésta (22 *coin-ops* clásicas por 29,99 Euros) es que no permite girar la pantalla del TV para adoptar el formato original de algunas de las máquinas, como *Mercs* o *Commando*, algo que sí sucedía con el *Capcom Generations* de **PSone**. ➾ NEMESIS









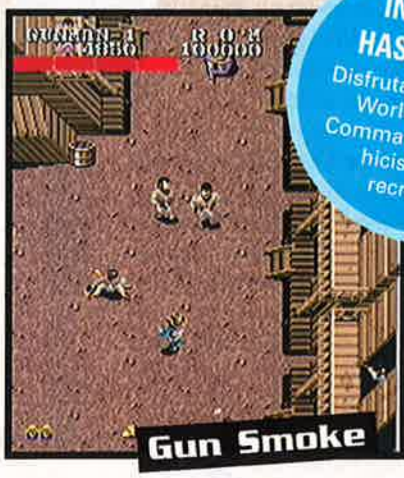


Extras

Supera los retos que te lanza cada *coin-op* (superar cierta puntuación, matar a un determinado enemigo) y desbloquearás todo tipo de material extra, algunos inéditos hasta la fecha, como los *storyboards* de *Ghosts'N Goblins*.







INÉDITOS... HASTA AHORA
Disfruta de Forgotten Worlds y Bionic Commando, como lo hiciste en los recreativos



Género > Arcade   Formato > DVD-ROM   Compañía > Capcom   Programador > Digital Eclipse   Jugadores > 1-3
Juegos > 22   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (103 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,5	7,8	9,0	8,5
La conversión de cada coin-op es intachable, pero es una faena que no se permita girar la pantalla de la TV para ver los juego en su pantalla vertical original. En su lugar, prepárate para soportar bordes negros.	Sin entrar a valorar la calidad musical de cada coin-op (nos llevaría varias páginas hacerlo), Digital Eclipse podría haber añadido más música remezclada, junto a la heredada del Capcom Generation de PSone.	¿Cómo poner en duda la jugabilidad de clásicos tan rotundos como Final Fight, Ghouls'N Ghosts o SFII? Además, esta conversión tiene el acierto de utilizar los dos joystick analógicos en Forgotten Worlds.	La incorporación de créditos infinitos en todas las máquinas hace que corras el riesgo de «pulírtelas» todas en unas horas. Evita la tentación y coloca el nivel de dificultad en lo más alto. Lo agradecerás.

PS2
8,7
GLOBAL







RAINBOW SIX LOCKDOWN

Ding Chavez y sus chicos regresan para salvar el mundo

Si bien los *Rainbow Six* siempre se han caracterizado por su desarrollo realista y sobre todo táctico, **Red Storm** al fin ha decidido adaptar la mecánica de la saga al *hardware* al que van destinados; en este caso, a **PS2**. El control y el desarrollo de ***Lockdown*** se ha simplificado con respecto a anteriores entregas, y la acción ha aumentado de un modo sorprendente, permitiendo al jugador utilizar todo tipo de armas y derrochar munición a diestro y siniestro. Las órdenes a nuestro equipo se realizan de un modo más intuitivo y su utilización no es vital para completar las misiones. Para dotar de una ambientación adecuada al torrente de acción de ***Rainbow Six Lockdown***, **Red Storm** ha creado un *engine* 3D que, sin florituras, representa un realista entorno con unos impresionantes efectos de iluminación y un motor físico que podría compararse al famoso *Havok*. Entre sus posibilidades jugables encontraremos el modo Historia, las 14 misiones de dicha modalidad en versión cooperativa e incluso un multijugador On-line. **DOC**

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > UbiSoft Programador > Red Storm Ent. Jugadores > 1-4 Misiones > 14 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (212 KB)

16+

GRÁFICOS 8,9
Sin excesivas florituras, el engine 3D de Lockdown es detallado, suave y hace gala de un motor físico con una calidad pocas veces vista en el hardware de PlayStation 2.

MÚSICA / FX 8,6
La banda sonora es prácticamente inexistente durante el transcurso de las misiones, tan sólo es «tangible» en los menús. Todas las voces del juego han sido perfectamente dobladas al castellano.

JUGABILIDAD 8,8
Red Storm ha simplificado el desarrollo de los clásicos Rainbow Six para hacer de Lockdown un shooter rápido e intuitivo, más adecuado para los jugadores «directos» de consola.

DURACIÓN 9,0
Disfruta de los 14 extensos escenarios del juego en solitario o en modo cooperativo, y enfréntate a tus amigos por medio de los diferentes modos multijugador por medio de la conexión a Internet de PS2.

PS2 8,8 GLOBAL







KINGDOM UNDER FIRE
HEROES

Fantasía épico-medieval, capítulo segundo





El desarrollo de las batallas es totalmente arcade, y el número de personajes en pantalla es considerablemente alto.

La segunda entrega de esta particular saga nos ofrece básicamente una extensión y mejora de lo que vimos en ***KUF: The Crusaders***. La original mezcla de acción y juego de estrategia se ha materializado de nuevo, gracias a los coreanos de **Phantagram**, en un atractivo título que, sin embargo, asustará por su complejidad a la mayoría de los usuarios. El desarrollo nos pone en la piel de uno de los siete generales a nuestra disposición en un mundo fantástico-medieval en guerra. A nuestro mando tendremos un grupo de unidades de diferente tipo (infantería, caballería) que podremos ir mejorando y equipando a medida que avancemos. A través de un mapa general accederemos a las misiones, que tienen lugar en grandes escenarios. Controlaremos a nuestras tropas con un cursor, pero cuando nos encontremos a las huestes enemigas, la acción más directa tomará el relevo de la estrategia. Esta particular fusión concede gran profundidad y diversión a partes iguales aunque al comienzo sea bastante complicado entender qué está pasando a nuestro alrededor. **DANI3PO**

//Una atractiva mezcla de acción y estrategia//

Género > Acción/Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Phantagram Jugadores > 1-6
Personajes > 7 Misiones > +50 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS 9,2
Los programadores han hecho un gran trabajo a la hora de recrear los escenarios, personajes y en general el ambiente que refleja las campales batallas están recreadas con gran espectacularidad.

MÚSICA / FX 8,8
La banda sonora elegida para la ocasión va desde lo épico hasta el rock más moderno, algo que sorprende. Hay que agradecer que el juego se encuentre perfectamente doblado al castellano.

JUGABILIDAD 8,9
El desarrollo del juego es bastante complejo, y se echa de menos un tutorial más completo. Sin embargo, cuando aprendamos a manejarlo descubriremos un divertido y profundo título lleno de originalidad.

DURACIÓN 9,0
El modo Campaña es bastante largo, y además contamos con siete personajes principales, cada uno con su propia trama. Por si fuera poco, se ha añadido una modalidad On-line para seis jugadores.

XBOX 9,0 GLOBAL

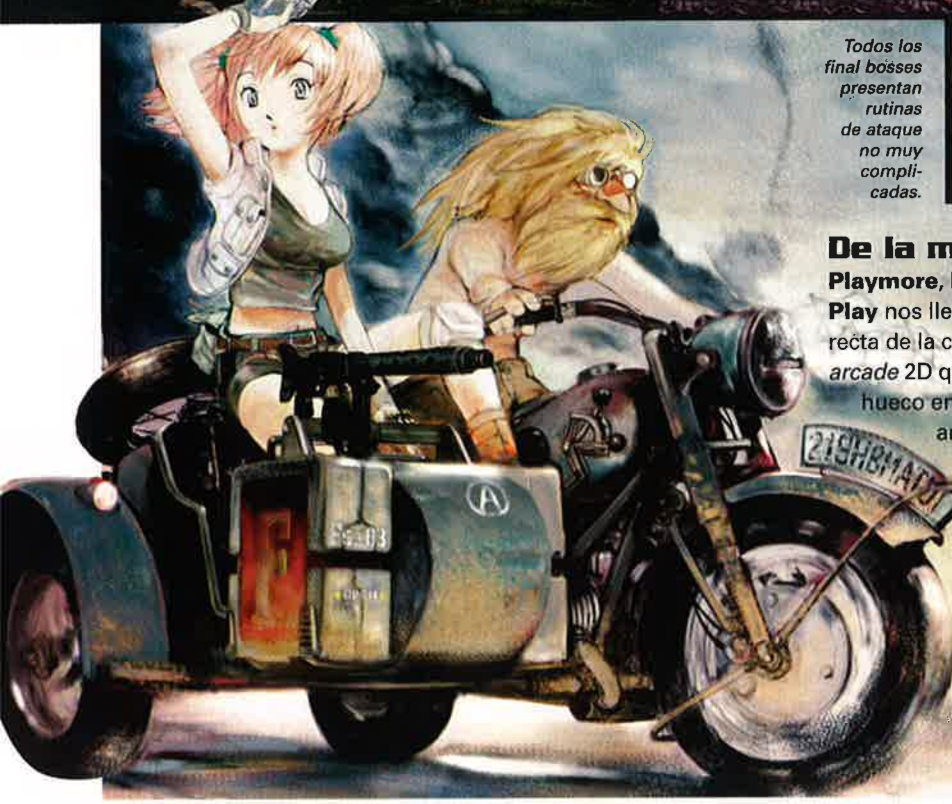
METAL SLUG 4

La adaptación del juego de Neo Geo llega a los 128 bits



¿RACCOON CITY? La parodia de la saga de **Capcom** tiene lugar en una alocada fase donde el precio por morir es convertirte en un inútil zombi.

Todos los final bosses presentan rutinas de ataque no muy complicadas.



De la mano de **SNK Playmore, Ignition** y **Virgin Play** nos llega la conversión directa de la cuarta parte de este *arcade* 2D que se ha hecho un hueco en el corazón de los amantes de la vieja escuela. Concebido para recreativas y la extinta **Neo Geo, *Metal Slug 4*** iba a formar parte de un *pack* que incluiría la quinta entrega, aunque finalmente se ha optado por dividir ambas partes. Algo que no entendemos si tenemos en cuenta el declive de la saga llegado a este número. Aún así, el precio reducido y el encanto desbordado por la pantalla pueden ser excusas suficientes para los más acérrimos de la saga. En esta entrega, el número de personajes se eleva a cuatro: los ya clásicos Marco y Fio más los carismáticos Trevor y Nadia, quiénes deberán superar seis fases repletas de acción con cierta dificultad, además del rescate de prisioneros y humor característicos de la serie. Un soplo de aire fresco. **GRADIUS**

Género > Arcade Formato > CD-ROM/DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > SNK Playmore Jugadores > 1-2
Niveles> 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,6	7,8	7,9	7,4	7,8
PS2	7,6	7,8	7,9	7,5	7,7

GRÁFICOS: El juego no incluye ninguna rutina gráfica a destacar. Efectivo pero simple, incluso para su época. A destacar la inexistencia de ralentizaciones y el excelente diseño de personajes, localizaciones, etc. Todo 2D

MÚSICA / FX: La banda sonora pasa desapercibida entre tanta acción. Los efectos de sonido cumplen básicamente con su cometido. Ambos apartados han sido calcados de la máquina original. Muy pocas digitalizaciones

JUGABILIDAD: Excesivamente difícil ya en el nivel normal, nos encontramos con una concepción puramente arcade. El manejo es intuitivo y sencillo. Nos bastan dos botones y la cruceta para el control absoluto del personaje

DURACIÓN: La posibilidad de tener continues infinitos desde el principio le resta encanto. Es demasiado corto y no ofrece material extra a destacar. La inclusión de la quinta entrega hubiera sumado muchos puntos

MEJOR VERSIÓN
La inclusión del modo Live le suma un punto a la versión **Xbox**. Por lo demás, son exactamente iguales.

SONIC GEMS

El último recopilatorio de Sonic llega a Europa en su versión más pobre

Tras largos años de angustiosa espera **Sega** decidió poner fin a las miles de súplicas de los amantes del erizo azul al anunciar en el pasado E3 la inclusión en su último recopilatorio el anhelado *Sonic CD*, una joya que nació en 1993 para el desaprovechado *Mega CD*, expansión de los 16 *bits* de **Mega-Drive**. En una época de incesante lucha entre las consolas de **Sega** y **Nintendo**, el genio Yuji Naka demostró que los buenos juegos son los que hacen grande a una consola. Un apartado gráfico exquisito, la jugabilidad del primer *Sonic* y una banda sonora de ensueño conformaban un diamante que, doce años más tarde, sigue cautivando a pesar de venir envuelto en el recopilatorio que nos ocupa. Y es que, la versión del juego es la americana y no la japonesa, lo que se traduce en la pérdida de una banda sonora que es parte de la identidad del título original. El resto de programas incluidos merecen una simple mención, a destacar únicamente la conversión *pixel perfect* de *Sonic The Fighters*. De las versiones de **Game Gear** mejor ni hablar. **GRADIUS**



Adiós a Yuzo Koshiro

Los míticos *Streets Of Rage* y *Bonanza Bros.* incluidos en la versión japonesa no han conseguido llegar a tierras occidentales. En su defecto, *Vectorman*.





DOS EXCEPCIONES

Sonic CD y *Sonic The Fighters* son las dos únicas esmeraldas que esconde el juego. La primera, descafeinada



Género > Recopilatorio   Formato > DVD-ROM   Compañía > Atari   Programador > Sega   Jugadores > 1-2
Juegos > 9+2 Ocultos   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (60 KB)

3+

GRÁFICOS 7,8

A destacar la conversión pixel perfect de STF y el estupendo aspecto que sigue mostrando Sonic CD. Estupendo uso del color, scroll parallax a la enésima potencia y correctos degradados.

MÚSICA / FX 7,4

Quienes hayan jugado al Sonic CD original no perdonarán este apartado. La alegre y festiva música japonesa se ha sustituido por sobrios cortes con algún pequeño destello. El resto simplemente acompaña.

JUGABILIDAD 7,8

Las versiones de GG son prácticamente injugables en TV. Se salvan de nuevo Sonic CD y STF, sin duda los mejores del recopilatorio. De Vectorman poco podemos decir. Aburrido hasta decir basta.

DURACIÓN 8,0

El interés se mantiene por los mismos juegos de siempre. Desbloquear las ilustraciones del museo tiene su gracia pero una vez finalicemos Sonic CD y STF nos olvidaremos del resto inmediatamente.

PS2

GLOBAL 7,8

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Una guerra más seria de lo que parece

Bajo su aspecto infantil esta saga siempre ha escondido, en sus dos entregas para **GBA**, un juego de estrategia militar por turnos serio y complejo, donde deberemos estrujarnos el cerebro en cada mapa para lograr que nuestras unidades salgan victoriosas. Para su debut en **DS** los programadores no se han complicado la vida. Técnicamente es idéntico a los anteriores, aunque incorpora nuevos modos de juego (con la posibilidad de competir contra amigos utilizando sólo una copia del juego), algunas unidades exclusivas y niveles para aburrir. El uso del *stylus* y de la pantalla superior no pasa de ser anecdótica, aunque acaba por resultar bastante útil. En resumen, el más completo de la saga, y un juego con el que te podrás divertir durante muchas horas, aunque no aproveche las cualidades de **DS**. ➜ DANI3PO





Unidades de aire, tierra y mar estarán a nuestra disposición. Cada una de ellas tiene su comportamiento.

Género > Estrategia Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems Jugadores > 1-8
Modos de Juego > 5 Comandantes > 13 Texto/Doblaje > Castellano/ Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

GRÁFICOS 8,0
Este apartado poco ha cambiado desde las anteriores entregas para GBA. Tan solo destaca la representación de las batallas, con un divertido diseño de las unidades. Se esperaba más de este capítulo.

MÚSICA / FX 8,5
Las alegres melodías con toques militares nos acompañarán durante el desarrollo, aunque dado el género al que pertenece el juego pasan bastante desapercibidas. Los efectos cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD 8,7
El peculiar desarrollo de las batallas hace que no sea un juego apropiado para todo el mundo. Bajo su aspecto se oculta la necesidad de meditar cada uno de nuestros movimientos con detenimiento.

DURACIÓN 9,2
Los cinco diferentes modos de juego, la gran cantidad de mapas (incluso podremos crearlos a nuestro antojo) y la posibilidad de competir contra nuestros amigos le confiere una larga vida.

NINTENDO DS

GLOBAL 8,5

DARKSTALKERS CHRONICLE: The Chaos Tower



Capcom y **SuperJuegos** se confabulan para traerte el primer juego de lucha para **PSP**, Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower. Si quieres ganar uno de los 10 juegos que regalamos, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 octubre.

¿Cómo se llama la saga en Japón?

A) Vampire **B)** Castlevania **C)** Dalk-stolkes

CONCURSO «DARKSTALKERS CHRONICLE: T.C.T.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **darksj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **darksj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de octubre.

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

EL MULO VERDE

La Masa es capaz de usar elementos del escenario, rocas o tractores, para arrojarlos sobre sus enemigos



El coloso verde de Marvel desata toda su agresividad en PlayStation 2

La industria del videojuego sigue encontrando una inagotable fuente de ideas en los héroes de la editorial **Marvel**, y parece que la fórmula está lejos de agotarse, tal y como lo demuestra este ***The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*** con el que los canadienses **Radical** se quieren quitar la espinita clavada con su anterior videojuego de *The Hulk*. Sin las ataduras de tener que adaptar una película, **Radical** ha podido desatar todo el potencial destructivo de La Masa (los más veteranos nos seguimos resistiendo a llamarle *The Hulk*), en escenarios abiertos en la línea del *Spider-Man 2* de **Treyarch**. Como en aquel juego, podrás moverte a tu antojo por la ciudad, pero a diferencia del hombre araña, los transeúntes no te recibirán con los brazos abiertos. Y es que la furia incontrolable de La Masa le llevará a arrasar todo lo que vea: coches, camiones, policías, civiles. Bajo esta mole verde late un corazón humano cargado de buenas intenciones. Podrás demostrarlo resolviendo misiones principales y secundarias (salvar a la gente de un incendio, por ejemplo), mientras saltas como un piojo entre los rascacielos. De impecable factura gráfica, ***Ultimate Destruction*** hace gala además de un control excelente y el inevitable subidón de adrenalina que provoca destrozar a puñetazos todo lo que ves en pantalla. Es con diferencia uno de los mejores videojuegos basados en cómics de este año, y sobre todo el mejor protagonizado por La Masa. **NEMESIS**



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Radical Ent. Jugadores > 1
Misiones > 30 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (98 KB)

12+

GRAFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACION
9,0	8,7	8,9	8,5
...guidores de The Hulk ...ran como el perro de ...u al ver al heroe de ...esuelos, impecable ...modelado y animado, ...ir «bendiciones» en Su forma de destruir ...lobus es puro arte.	Subtitulos en castellano para unas voces en ingles a cargo de Neal McDonough (Hermanos de Sangre, The Hulk en la serie de animacion) y Ron Perlman (Hellboy) en el papel de su enemigo, Abominacion.	Jamas fue tan facil destruir una ciudad. The Hulk machaca, pulveriza coches, tanques, policias, edificios... sin requerir del jugador otra cosa que prestar atencion a una barra de vida que desciende vertiginosamente.	Treinta misiones principales, peleas furiosas contra jefazos y medio ejercito de EE. UU., y todo tipo de misiones secundarias te mantendran entretenido durante un buen puñado de dias.

PS2
8,9
GLOBAL





SPYTOY

Una aventura de espionaje sólo para tus ojos... Y el de tu EyeToy

Esperábamos mucho de este juego y más recordando las posibilidades que *EyeToy: Play 2* ofrecía en el apartado del mismo nombre. Al igual que entonces, podremos grabar un «vídeo mensaje» en la *Memory Card* y compartirlo con otro usuario de **PS2** o utilizar la *EyeToy* como cámara de seguridad de forma que salte una alarma si algún intruso penetra en su ángulo de visión. Con ***SpyToy***, además, podremos duplicar la resolución de la cámara hasta 640x480 y enviar las fotografías a una impresora conectada al puerto USB de la consola, editar nuestros propios vídeos o sustraer el fondo de la imagen. Además, cuenta con un avanzado sistema de reconocimiento facial que es capaz de distinguir hasta a diez personas con tan sólo escanear su pupila. El problema reside en el modo Historia, demasiado lineal y con ocho minijuegos en los que el mayor desafío es luchar contra los engorrosos controles. ➡ **SUPERNENA**



Descifrar códigos, encontrar sospechosos o elaborar retratos robot serán algunas de tus misiones como espía.

Género > Espionaje EyToy   Formato > DVD-ROM   Compañía > SONY C.E.   Programador > London Studio   Jugadores > 1-4
Minijuegos > 8   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Memory Card (91 KB)

3+

GRÁFICOS 8,6
El sistema de reconocimiento por medio de la pupila es una gran baza, pero el resto es bastante mediocre. La interfaz pretende, con escaso éxito, imitar el estilo de la película Minority Report.

MÚSICA / FX 8,0
La banda sonora no es ninguna maravilla, con melodías demasiado repetitivas. Aunque se agradece el doblaje al castellano, las voces no suenan todo lo naturales que deberían ya que van demasiado lentas.

JUGABILIDAD 7,6
Aunque debería ser el punto fuerte en un juego de este tipo, en el caso de SpyToy es precisamente lo contrario: el manejo de la interfaz es de lo más engorroso y el control de los juegos, demasiado complicado.

DURACIÓN 8,4
El modo Historia sólo cuenta con 8 minijuegos, que no resultan especialmente atrayentes. Lo mejor son las opciones de Seguridad y la posibilidad de imprimir fotos o editar vídeos, y grabarlos en la M.C.

PS2 8,2 GLOBAL

supertrucos

[PS2/XBOX/GC]

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

En el Menú de Extras ve a la pantalla de introducción de códigos e introduce cada password. (Algunos no funcionarán hasta que no hayas desbloqueado esa opción en el juego).

TODOS LOS COCHES SON TAXIS
CABBIES

SHORTS DE LA BANDERA ESPAÑOLA PARA HULK
BANDERA

SHORTS DE LA BANDERA AMERICANA PARA HULK
AMERICA

SHORTS DE LA BANDERA AUSTRALIANA PARA HULK
AUSSIE

SHORTS DE LA BANDERA CANADIENSE PARA HULK
OCANADA

SHORTS DE LA BANDERA ALEMANA PARA HULK
DEUTSCH

SHORTS DE LA BANDERA BRITÁNICA PARA HULK
FSHNCHP



SHORTS DE LA BANDERA FRANCESA PARA HULK
DRAPEAU

SHORTS DE LA BANDERA ITALIANA PARA HULK
MUTANDA

SHORTS DE LA BANDERA JAPONESA PARA HULK
FURAGGU

GRÁFICOS EN BLANCO Y NEGRO
RETRO

MODO SEPIA
HISTORY

DUPLICA LAS HABILIDADES DE HULK
DESTROY

DOBLE VALOR PARA LAS RECARGAS DE VIDA
BRINGIT

10,000 SMASH POINTS
SMASH10

15,000 SMASH POINTS
SMASH15

5,000 SMASH POINTS
SMASH5

GORILAS POR TODAS PARTES
KINGKNG

DESBLOQUEA A ABOMINACIÓN
VILLAIN

DESBLOQUEA A HULK GRIS
CLASSIC

DESBLOQUEA LA SKIN DE JOE FIXIT
SUITFIT

DESBLOQUEA EL MODO ANTIGRAVEDAD
PILLOWS

DESBLOQUEA EL MODO TRÁFICO MASIVO
TRANSIT

TRÁFICO LOCO
FROGGIE

BIG MUTHA TRUCKERS 2

[PS2/XBOX]

En el menú principal, coloca el cursor sobre la opción «Al volante» y presiona el botón Círculo para activar el menú de trampas. Después, introduce cada código para activar los trucos.

MISIONES DESBLOQUEADAS
MISSIONS

SER INVENCIBLE
NODAMAGE

DINERO
CASH

SIN PASMA
NOCOPS

ABRIR GALERÍA
GALLERY

POLIS SIEMPRE EN LA CARRETERA
COPS

MOTEROS SIEMPRE EN LA CARRETERA
BIKERS

SOBORNAR AL JURADO
PJ

PUENTE DE TRANSPORTE RÁPIDO
BRIDGE



MADDEN NFL 06

[PS2]

Selecciona «My Madden», después «Madden Cards» y finalmente «Madden Codes». Introduce cada código para desbloquear la carta correspondiente.

1ST AND 15
2W4P9T
1ST AND 5
2Y7L8B
3RD DOWN
3F9G4J
5TH DOWN
3E9R4V
DA BOOT
3J3S9Y
EXTRA CREDIT
3D3Q3P
HUMAN PLOW
3H3U7F
SUPER DIVE
3H8M5U
TIGHT FIT
3D8X6T
UNFORCED ERRORS
2Z2F4H
SUPER BOWL 2006 STADIUM
6L2B9M
ALOHA STADIUM
5A3P0V
DONOVAN MCNABB GOLD CARD
8Q2J2X
BAD SPOT
N44D6E
BINGO!
J33I8F
COFFIN CORNER
L96U8Z

SUPERTRUCOS

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

[PSP]

Introduce los siguientes passwords en el apartado «Códigos Cheats» dentro de «Opciones».

TODOS LOS BONUS
fullyloaded

NITRO AL MÁXIMO
fillmeup

DESBLOQUEA TODAS LAS CIUDADES EN MODO ARCADE
roadtrip / crosscountry

LOS COCHES NO SUFREN DAÑOS EN MODO ARCADE
ontheroad

MOVIMIENTO ARGO
dfens

MOVIMIENTO ZONE
allin

CUERPO CROMADO
haveyouseenthisboy

CABEZA DE SMILIE
getheadj

CABEZA DE CALABAZA
getheadk

CABEZA DE CONEJITO
getheadl

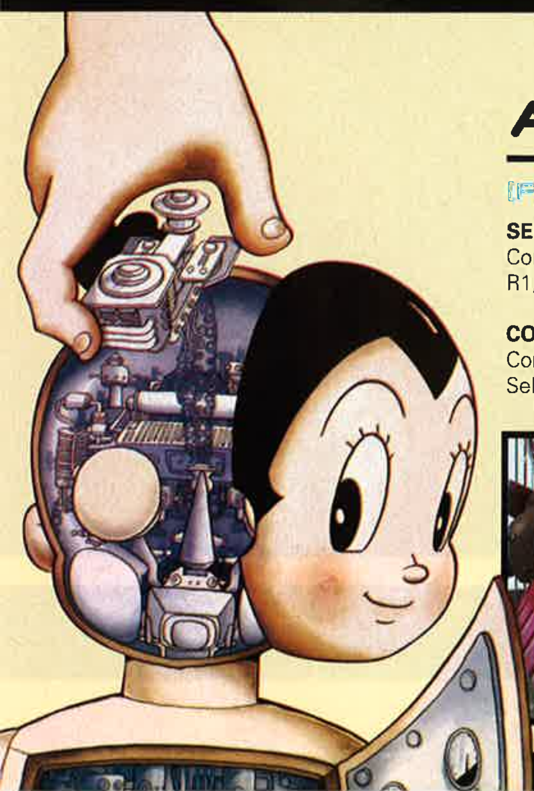
CABEZA DE CALAVERA
getheadn

CABEZA DE MUÑECO DE NIEVE
getheadm









ASTRO BOY

[PS2]

SER INVENCIBLE
Con el juego en pausa pulsa Select, R1, R1, L1, L1, R3, L1, Select, R3.

COMPLETA LA BARRA DE ENERGÍA
Con el juego en pausa pulsa L1, L1, Select, Select, R1, L1, R3.





PAC-PIX

[NDS]

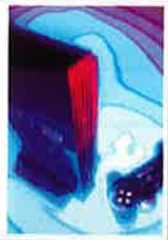
Entra en el libro de dibujos y prueba a dibujar los siguientes objetos: una nube, una mariposa, un símbolo &, un cuadrado, una serpiente, un cuadrado, una lágrima, una flecha, un fantasma, la letra P, unas cerezas...

superguía

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Los supervivientes de Raccoon City continúan en su odisea de escapar de la ciudad. En esta guía te ofrecemos todas las claves que necesitarás para que puedan por fin conseguirlo





65

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

La nueva entrega de Resident Evil está bastante orientada al modo multijugador, donde encontrarás un gran número de secretos y sorpresas, aunque en esta guía nos centraremos en la modalidad de aventura para un solo jugador.
Como principal novedad, tendrás que elegir un personaje principal y dos aliados que, aunque controlados por la consola, podremos darles órdenes o peticiones. La gracia de esto consiste en que por azares de la vida de cada uno, algunos personajes se llevan mejor y otros peor, por lo que te puede ser de utilizad la siguiente información que indica qué personajes se llevan peor o mejor entre ellos.
Cada personaje tiene sus pros y sus contras, de tal modo que debes buscar un grupo muy equilibrado. Una buena elección para los más novatos es Kevin, que gracias a su capacidad para disparo y las habilidades de Cindy como enfermera, supone un grupo bastante equilibrado. De todas formas, en la guía se darán las indicaciones básicas para que cualquier grupo pueda avanzar.
El juego se compone de varios escenarios no conectados entre sí. El primero es el inevitable Tutorial.

RELACIÓN

NOMBRE	BUENA	MALA
KEVIN	Yoko George Cindy	Mark David Jim
MARK	Jim David Yoko	Kevin George
JIM	Mark Cindy	Yoko
GEORGE	Kevin Cindy	Mark David Jim
DAVID	Yoko Mark	Cindy
ALYSSA	George David	Jim
YOKO	Jim Alyssa	George
CINDY	George Kevin	David



TRAINING GROUND

La trama de este episodio es muy sencilla y lineal. En la sala inferior del bar debes recoger tres documentos con información básica sobre el personaje que has elegido y los movimientos y acciones especiales que puede realizar. Una vez que hayas cogido los tres documentos aparecerá una llave en el suelo, cógela y podrás abrir las escaleras, donde aparecerá un nuevo aviso. En el siguiente piso, ve por el pasillo de la izquierda y allí coincidirás con un aliado, momento que aprovecha el Tutorial para enseñarte a dar órdenes, curar a tus aliados o utilizar el sistema de inventario compartido.
Sigue subiendo por las escaleras donde tendrás que reptar. Después, utiliza las hierbas curativas. A continuación, ve a la azotea donde tendrás un único combate con un zombi bastante insulso. De todas formas, los programadores han dejado un buen número de armas esparcidas por el suelo. Escoge la que más te guste y pega tres tiros o dos buenos golpes al bicho. Un simple aperitivo para los platos fuertes de los próximos episodios.



WILD THINGS

El Zoo te espera y lo que hay dentro no es particularmente bueno. Tras la animación inicial, recoge todos los objetos de la zona, para no complicarte excesivamente con los zombis, escoge la opción Fácil. Comprobarás que los miembros del grupo recogen objetos por su cuenta, por lo que antes de avanzar a una nueva zona, siempre comprueba el inventario de tus aliados.
Si intentas entrar en el Zoo, verás que la puerta está totalmente cerrada. Debes dirigirte al restaurante situado más abajo, las puertas estarán cerradas y, dependiendo del personaje que hayas elegido, podrás tener derribarlas o forzarlas. En el interior del restaurante, encontrarás hierbas, munición, una nota con la combinación de la puerta del Zoo en la cocina y una especie de alicates con las que también puedes abrir la puerta del Zoo, así como las jaulas, por lo que te serán muy útiles. Explora el callejón de atrás para recoger más objetos.
Vuelve a la entrada del Zoo, abre la puerta de la forma que quieras y tendrás tu primera «sorpresa». De momento, intenta evitar al elefante y recoge el mapa que hay en el tablero de avisos de la izquierda.
Avanza hacia arriba y ten cuidado con las hienas.
Llegarás hasta una pequeña oficina donde podrás grabar la partida en la máquina de escribir.
Recoge la llave «elefante» y utilízala para abrir la oficina que tiene una curiosa estatua que te da objetos a cambio de medallas, según el nivel de dificultad.
Sal al exterior y ve al Norte, usa la llave «elefante» para tener acceso a una nueva área. Sube por las escaleras. Sigue avanzando y verás a un tipo no infectado. Habla sobre el sistema de control de las jaulas y busca una cinta de grabación, úsala en el grabador y cuando el elefante aparezca, emplea el sistema de control para encerrarle.
Ve ahora hasta la sala de suministros y recoge todos los objetos que puedas.



NIVELES DE DIFICULTAD

En un principio, los escenarios están disponibles en modo Fácil y Normal. Según vayas jugando y obteniendo objetivos, estarán disponibles los distintos modos que se distinguen de los demás porque hay menos objetos por recoger, menos munición, hierbas medicinales y aumenta el número de enemigos, así como su propensión a infectarnos. Si eres un amante de las aventuras tradicionales con pocas dosis de acción, el modo Fácil es el que mejor se adapta a tu forma de jugar, mientras que el modo Normal no se diferencia en gran medida del otro, pero sí que te ofrece más oportunidades de matar zombis e incluye nuevos retos como distribuir sabiamente los objetos del inventario.

LOS PROTAGONISTAS



KEVIN RAYMAN

Un policía disciplinado, joven y con un excelente conocimiento de las armas de fuego. Es ideal como personaje principal, ya que es uno de los más equilibrados y fáciles de manejar, sobre todo para los novatos en Resident Evil.



CINDY LENNOX

Una atractiva camarera, sensual como ella sola, frágil y delicada... lo que significa que es un peligro llevarla como compañera, ya que es el plato preferido de los zombis. En cambio, resulta una excelente aliada dispuesta a curar con las vendas y hierbas. Imprescindible que vaya acompañada de Kevin.



JIM CHAPMAN

Jim cumple el papel a la perfección de chico de color simpático y «sabelotodo» que tantas veces hemos visto en las películas. No es uno de los personajes más destacados para avanzar en todos los escenarios, pero cuando se trata de despistar a los zombis «haciéndose el muerto» entre ellos, Jim es ideal para ello.



MARK WILKINS

Un viejo soldado con una amarga experiencia en Vietnam y un tipo duro como guarda de seguridad. Mark, a pesar de contar con 50 años de edad, es un tipo muy duro e idóneo para destrozar a zombis con armas contundentes. No obstante, es un tipo antipático y huraño, incluso con los que se llevan bien.



DAVID KING

Todo un manitas a la hora de reparar cosas o encontrar una utilidad al objeto más inesperado como si fuera un McGyver cualquiera. David no es de los mejores luchadores, pero es hábil con el cuchillo y su linterna puede aportar algo de «luz» a las situaciones más oscuras.



GEORGE HAMILTON

Apuesto doctor al estilo del Dr. «Clooney» de la serie televisiva Urgencias y que resulta muy útil para el jugador por su arte para mezclar hierbas curativas. Algunas mezclas tienen mucho más valor que los botiquines y medicamentos encontrados en el suelo durante la aventura.



ALYSSA ASHCROFT

Cumple el papel a la perfección de chica resuelta y decidida como buena periodista que es. Sus habilidades como periodista de investigación le permite adivinar pistas y una cierta habilidad para las cerraduras y cajones. No es una buena luchadora cuerpo a cuerpo, pero tiene un arma eléctrica de defensa. Imprescindible acompañarla de algún tipo con arma de fuego.



YOKO SUZUKI

Un personaje que, sabiamente controlado, puede convertirse en uno de los más equilibrados en todos los escenarios del juego. No tiene una gran fuerza, pero sabe evadir golpes y contraatacar. Así, si dispone de una buena arma, puede resultar mortal. Además, incorpora el doble de huecos en el inventario, por lo que puede transportar muchos más objetos para ella y sus aliados.

Vuelve ahora hasta el patio donde se halla el elefante para matarlo, si no lo has hecho antes, y recoge el emblema rojo.
Tras esto, ve al Norte y dirígete al terrario, donde hay nuevos enemigos en forma de apestosos insectos y plantas venenosas. Lo primero que tienes que hacer es destruir la horrorosa Rafflesia y recoger el emblema azul del león.
Con los dos emblemas ya puedes ir a la puerta principal y colocar los emblemas para enfrentarte con el jefe final. También puedes explorar la zona del lago para recoger munición, un potente rifle y algunas hierbas para curarte, aunque en modo Fácil debes ir sobrado de vida en estos momentos.
Deberás enfrentarte al león zombi en estos momentos, pero si antes no has matado al elefante en la jaula te enfrentarás con él también. Ambos jefes disponen de una barra de vida bastante grande y el animal es temible en sus ataques frontales, pero si te has traído la cinta grabada, úsala en el reproductor y el elefante atacará al aparato, perdiendo bastante vida al chocar.
Momento de acabar con él con tu rifle.
El león usa la táctica principal de saltar desde el aire. Bien, momento de acribillarlo a balazos.
Las pistolas no son muy útiles con este Jefe, por lo que debes haber encontrado el rifle y tener munición de sobra. La mejor táctica para ir «descansados» es haber matado al elefante anteriormente.





Tras liquidar al león, sólo hay que ir al punto de rescate y fin del escenario.



UNDERBELLY

Los túneles del metro conforman el siguiente entorno del escenario Underbelly y supone un ambiente bastante terrorífico y claustrofóbico. Como estamos en el metro intenta coger a Jim como personaje principal. Te será útil para abrir unas cuantas puertas que necesitan una llave especial, así que con Jim no perderás tiempo buscándola. Recoge los objetos de las escaleras y de la sala del control de acceso. Avanza a través del control. No bajes por las escaleras a la plataforma del tren y explora las distintas habitaciones para recoger los objetos. En el cuarto de baño femenino hay una máquina de escribir donde podrás grabar la partida. Llegarás a una habitación donde necesitarás la llave de los empleados. Si está Jim contigo, no hay problema, si no deberías ir hasta el andén donde está situado el tren y recoger la llave que se encuentra en su interior. Si no lo está, tus aliados, habrán cogido la llave. De vez en cuando, es necesario revisar los inventarios de los aliados en busca de objetos que nos sean necesarios. Bien, ahora podrás abrir la puerta. Recoge todos los objetos que hay a lo largo de las habitaciones de los empleados. Jim podrá recoger un documento que te servirá para resolver un puzzle opcional. Sigue explorando y dirígete a la zona Este del mapa. Pasa por el pasillo de empleados hasta la habitación de control donde deberás resolver el puzzle.

Avanza, hasta que llegues a la «Break Room» y recoge una llave que te permite abrir la puerta del principio que permanecía cerrada. Ve por allí hasta la torre de ventilación y ten mucho cuidado con los nuevos enemigos. En la habitación con el generador eléctrico, recoge la válvula, pero todavía no pongas en marcha el motor. Baja hasta la zona inundada y bombea el agua con ayuda de la válvula, a continuación repara la cañería con una especie de plástico de vinilo. Sal de la habitación cuando esté totalmente libre de agua, ahora sí podrás poner en marcha el motor eléctrico.



Ve de nuevo a la «Break Room» para resolver un nuevo puzzle. Ve de nuevo a la habitación de suministros para llenar tu inventario. Deberás bajar de nuevo a la habitación inundada y volver a reparar la avería. Esta vez recoge el emblema del suelo.

Sal allí y ve al tren, donde deberás utilizar el emblema. Tras la secuencia cinemática, sal al anden y recoge un nuevo emblema y utilízalo en el mismo lugar del otro emblema. Sigue avanzando hasta que tengas el combate con el gran «boss», un monstruo bastante difícil de abatir y que proporciona grandes golpes físicos. Lo mejor es dispararle a la cabeza,



que es su punto débil. Una vez liquidado, escapa en el tren.

FLASHBACK

Tras la secuencia inicial con el dueño en la cabaña, recoge los objetos del interior de la casa, sal al exterior y sigue recolectando los objetos del exterior. Persigue al dueño de la cabaña a través del bosque. Pero cuando te espere en las intersecciones, aprovecha para explorar la zona y recoger objetos, especialmente hierbas.

También ten cuidado con los zombis espantapájaros. Hay algunos bastante peligrosos. Llegarás al puente colgante, examina sus extremos para encontrar nuevos objetos.

Sigue avanzando y llegarás a la parte trasera del hospital. Entra en el jardín y examina el recorte de periódico colgado en la pared y recoge las hierbas que necesitas. Abre la desvencijada puerta trasera y te encontrarás con la desagradable sorpresa de un tipo armado con una hacha y que resulta casi invencible, pero si le dejas malherido no te perseguirá de manera tan incansable. No obstante, es un tipo que puede darnos muchos problemas. Sigue explorando este nivel y coge los objetos a la máxima velocidad que el tipo del hacha te permita. En la recepción, toma más hierbas y sobre todo el mapa. Sigue avanzando y en la «Examination room», podrás encontrar bastantes objetos de ayuda médica, y sobre todo una jeringuilla necesaria para dejar fuera de combate a las plantas zombi. Ve al edificio auxiliar en busca de objetos, especialmente en taquillas y cajones donde hay una botella vacía. Esta botella puede rellenarse con un líquido especial que sirve de «bomba» para los zombis.

Continúa, deberás usar la jeringuilla en la planta hasta llegar a la farmacia, donde puedes rellenar la jeringuilla y las botellas. Recoge la llave y sigue avanzando hasta las escaleras donde llegarás progresivamente hasta el tejado.

Mientras subes por la escalera te encontrarás de nuevo con el tipo del hacha. Bien, enfréntate de nuevo con él, hasta que consigas que caiga por el hueco. Sigue subiendo hasta el tejado y ten preparada la jeringuilla para eliminar a las plantas. Ve al otro lado del tejado y baja por las escaleras. Encontrarás un hacha que puede servirte para destrozar las plantas que se pongan por delante. Ahora baja por el agujero que hay delante de donde encontraste el hacha.



Llegarás a una habitación que contiene la llave del administrador del Hospital, recógela y sube por las escaleras del edificio principal del Hospital.

Ve al segundo piso, a la habitación 201, allí está la

CLASES DE HIERBAS

Algunos de los personajes son expertos en manejar hierbas y pueden ser un buen remedio en caso de un desgraciado encuentro con un zombi. Aquí tienes la tabla de hierbas y el porcentaje de puntos de vida que recuperan:

Verde	500
Verde + Azul	500
Verde + Verde	1.000
Verde + Verde + Azul	1.000
Verde + Verde + Verde	1.700
Verde + Rojo	2.000
Verde + Azul + Rojo	2.200
Spray	Cura total

superguías





única máquina de escribir del escenario, por lo que aprovecha la situación. Graba la partida y en el segundo piso encontrarás el despacho del administrador. Allí coge el lanzagranadas y la munición, porque lo vas a necesitar. Sube por las escaleras y avanza hasta el tejado del edificio principal. Allí acabarás con buena parte de las plantas. Déjate caer por el agujero hasta la habitación 202 y explora esta habitación, y la 203 para más objetos. Ahora ve al primer piso a la habitación de cuidados intensivos donde tendrás tu «boss particular»: una planta gigante. Se trata de un enemigo poderoso y efectivo en sus ataques, así que necesitarás el lanzagranadas. Una vez destruida, escapa del hospital para que termine esta pesadilla, aunque podrás enfrentarte por última vez al tipo del hacha si quieres aumentar tu puntuación final.

DESPERATE TIMES

La acción empieza en el Museo donde hay una larga lista de objetos para recoger en el Hall. Busca en el unicornio para munición y sube por la escalera. Explora el escenario, incluida la puerta de la comisaría, en busca de objetos. En algunas habitaciones de este nivel hay una especie de gas venenoso que se activa a modo de defensa antiladrones. No es un nivel muy complejo, pero sí sufrirás constantes ataques de zombis. Un consejo es usar a Alyssa como miembro de tu grupo, para poder abrir el gran número de cajones y compartimentos ocultos del museo.
Ve a la zona Este del museo. Abre la puerta y llegarás a la recepción, donde podrás recoger un documento con la combinación que abre una caja fuerte. En el Lobby coge unos cuantos objetos.
Luego abre el unicornio y regresa por el Lobby para llegar hasta el pasillo.
Recoge los objetos y abre el otro unicornio pare recibir más objetos. En la sala de interrogatorios, mueve la mesa y verás un agujero que comunica a la otra habitación que incluye muchos más objetos.
Regresa al pasillo, en la oficina situada al Este, hay varios cajones que uno de ellos debe abrirse con uno de los documentos encontrados en escenarios anteriores. La clave es **0325**.
Busca en la pequeña oficina para obtener la combinación del símbolo del Onyx; una vez que lo tengas, colócalo en el pasillo principal del museo.
Ve ahora hasta las escaleras de emergencia y sube por ellas. Ve hasta la sala de espera, donde hay más armas y munición. De allí sube al tejado para dar cuenta de un buen número de zombis.
Baja por las escaleras y ve a la sala Este del primer piso. Utiliza a Alyssa para «limpiar» los cajones. Baja al salón principal del nivel inferior y mata al zombi, después recoge todos los objetos que encuentres.
Entra en la sala de autopsias y recoge el símbolo de la Esmeralda. Si no lo encuentras, examina el inventario de tus aliados. Ahora ve a la «Substation Room», donde se esconde un informe secreto, que es la clave para el último símbolo.
Entra en el parking y si tienes a Mark en tu equipo podrás mover el coche para encontrar más objetos.
También puedes romper una caja que te conducirá a un pasaje secreto.
Sigue avanzando hasta que llegues al «Holding Cell» donde utilizando el informe secreto, recibirás el último símbolo: el Zafiro. Úsalo conjuntamente con el de la Esmeralda. Sólo queda uno. De momento, ve al ala Este del segundo piso y en la sala de espera, encontrarás el Onyx. Colócalo donde los demás...
El final ya está muy cerca. Equípate bien y el combate contra el zombi empezará en la puerta de la comisaría. Después, coge la llave y ve al tejado, tira la valla hacia la puerta de la comisaría, así crearás una barricada que te ayudará a enfrentarte a la gran ofensiva zombi. Dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido, el número de zombis a abatir varía. Así, en el nivel Fácil aparecerán unos diez zombis, dando lugar así al gran final de este impresionante escenario...



INVENTARIO Y PERSONAJES

Uno de los «secretos» del juego es la sabia elección de los personajes para cada escenario. Jim tiene una cierta ventaja en el metro al ser un empleado de la compañía metropolitana y Alyssa resulta muy útil para abrir cajones. Es bueno tener siempre a un tipo «fuerte» como Kevin o Mark para la ración de «golpes», pero uno de los personajes más útiles es Yoko, gracias a su capacidad de inventario doble y a que será de gran ayuda a la hora de almacenar armas, munición u objetos curativos.

MODO MULTIJUGADOR

A pesar de la poca popularidad que tiene en Europa los juegos de consola en la Red, Capcom ha lanzado este juego de la misma forma que sus homónimos en Japón y EE.UU. La guía básica del juego que hemos publicado se refiere a los aspectos más importante del modo para un único jugador, pero todo cambia a la hora de utilizarlo en Red, y la cierta monotonía deL desarrollo en los últimos niveles se disipa por completo en el modo multijugador.

TOP SUPERJUEGOS



PLAYSTATION 2

01> Burnout Revenge
Conducción-Arcade ■ EA Games

02> God Of War
Aventura-Acción ■ Sony C.E.A.

03> Tekken 5
Beat'em-up ■ Namco-Sony C.E.

04> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

05> Formula 1 05
Conducción ■ Sony C.E.

06> Spartan Total Warrior
Beat'em-up ■ Atari

07> Eye Toy Kinetic
Deportivo EyeToy ■ Sony C.E.

08> Moto GP 4
Simulador de Motos ■ Sony C.E.

09> Fahrenheit
Aventura ■ Atari

10> Y's The Ark Of N.
Action RPG ■ Konami



XBOX

01> GTA San Andreas
Aventura ■ Take 2-RockStar

02> Burnout Revenge
Conducción Arcade ■ EA Games

03> Conker Live&Reloaded
Plataformas ■ Microsoft

04> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

05> Forza MotorSport
Conducción ■ Microsoft

06> Doom 3
Shoot'em-up ■ id Soft.-Activision

07> Rainbow Six Lockdown
Shoot'em-up ■ Ubi Soft+

08> Spartan Total Warrior
Beat'em-up ■ Atari

09> Fable
RPG ■ Microsoft

10> Fahrenheit
Aventura ■ Atari



GAMECUBE

01> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom-Nintendo

02> Baten Kaitos
RPG ■ Namco-Nintendo

03> Tales Of Symphonia
Action RPG ■ Namco-Nintendo

04> DK Jungle Beat
Plataformas ■ Nintendo

05> killer7
Acción-aventura ■ Capcom

06> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

07> Spartan: Total W.
Beat'em-up ■ Atari

08> Metroid Prime 2: E.
Shoot'em-up ■ Nintendo

09> DBZ: Budokai 2
Beat'em-up ■ Atari

10> Mario Party 6
Party Game ■ Nintendo



N-GAGE

01> Glimmerati
Conducción ■ Nokia Games

02> Pathway To Glory
Estrategia ■ Nokia Games

03> Splinter Cell C.T.
T.E.A. ■ Gameloft-Nokia Games

04> The Roots: Gates Of...
RPG ■ Nokia Games

05> Xanadu Next
RPG■ Falcom-Nokia Games



GBA

01> Dragon Ball Adv. A.
Acción ■ Atari-Bandai

02> Yoshi's Univ. Grav.
Plataformas ■ Nintendo-Artoon

03> Kingdom Hearts
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix

04> Astroboy
Shoot'em-up ■ Atari

05> Megaman Zero 4
Plataformas ■ Capcom



DS

01> Nintendogs
Mascota Virtual ■ Nintendo

02> Castlevania: D.O.S.
Aventura ■ Konami

03> Another Code
Aventura ■ Nintendo

04> Super Mario 64 DS
Plataformas 3D ■ Nintendo

05> Wario Ware Touched!
Arcade ■ Nintendo



muy personal

→ Anna

NINTENDOGS

«Siempre había soñado con tener un perrito y mi mamá no me dejaba...» Seguro que muchos os sentiréis identificados con esta declaración. *Nintendogs* es la mascota virtual del siglo XXI, nada más encender la consola serás dueño de un cachorro al que tendrás que adiestrar y mimar. Es pura ternura, le cogerás cariño y querrás llevarlo contigo a cualquier lugar. Ningún videojuego hará aflorar tus sentimientos como éste.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Metal Gear Solid 4
T.E.A. ■ Konami (PS3)

02> Tourist Trophy
Simulador ■ Sony C.E. (PS2)

03> Zelda: Twilight P.
Aventura ■ Nintendo (GC)

04> Extreme Ghouls'N Ghosts
Arcade ■ Capcom (PSP)

05> Gun
Acción ■ Activision (PS2-Xbox-360)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	NINTENDO DS
1 FORMULA ONE 05	1 GTA SAN ANDREAS	1 BOMBERMAN GENERATION	1 POKÉMON ROJO FUEGO + AD.	1 SUPER MARIO 64 DS
2 PRO EVO. SOCCER 4 (PLATINUM)	2 SPLINTER CELL PANDORA T.	2 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	2 POKEMON RUBI	2 ANOTHER CODE
3 TEKKEN 5	3 PRO EVOLUTION SOCCER 4	3 PACK PRINCE OF PERSIA 1 Y 2	3 LOS 4 FANTÁSTICOS	3 WARIO WARE TOUCHED!
4 GOD OF WAR	4 ESDLA: LA TERCERA EDAD	4 RESIDENT EVIL 4	4 POKÉMON VERDE HOJA + AD.	4 YOSHI TOUCH & GO!
5 SONIC HEROES (PLATINUM)	5 DOOM 3	5 BLOODRAYNE	5 YOSHI'S UNIVERSAL GRAV.	5 POKÉMON DASH



SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €

❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 55,00 € . Resto Países: 62,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

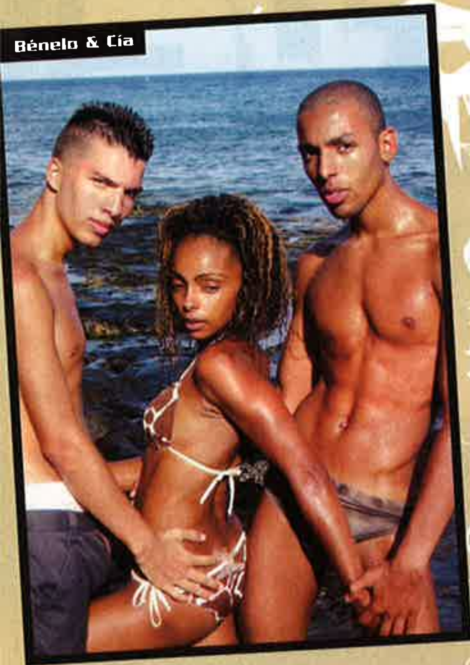
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

CORTOMENSAJES


Bénelo & Cía


Manuel Gandía Chacopino


Bénelo Nsé



Bénelo Nsé. Nuestro trucho favorito ha sido el único que me ha mandado una foto de su veraneo. Es el de la derecha. A la izquierda un colega y en el centro su hermana (lo he intentado, incluso sobornando a Bénelo, pero por lo visto es madre feliz de 4 hijos)

Adolfo, el fracasado. Tengo tu patética carta, pero por necio, para el mes que viene.

Y al resto de necios... Sois unos gallinas, no habéis mandado ni una foto. ¡Aunque sea mandadla de vuestr@s novi@s!

Escribe a: Internecio, O´Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Sal del armario con SJ

El Yeti Simpatizón, vía e-mail

Supergolfo, ¡cuánto tiempo sin recibir mis cartas!, debes de haber descansado de maravilla...

■ **No lo sabes tu bien... ¿Te han tenido encerrado en el zoo?**

La verdad, te iba a mandar una carta por correo normal, pero mi cartero me declaró «persona non grata» tras mi último pedido a Centro Mail, así que te vas a quedar sin mi foto del verano...

■ **No disimules. Seguro que fue un pedido que hiciste a Tele-Alfalfa. Tu manda la foto por email, pedazo de vago.**

Despues de ver el nivel de la seccion... Lo confieso, la última carta era digna de la revista Zero, escrita por un fan de Leticia Sabater que olvidó muchos capítulos de Barrio Sésamo... Bueno, que me parecía claro que Adolfo, en solitario, sería incapaz de poner cordura en esta seccion.

■ **Por partes... Si crees que al escribirme tú esto se arregla... Ahora vale, no será un consultorio de Zero, pero contigo parece de Jara y Sedal por lo merluzo que eres. Y Adolfo, antes de nada, tendría que poner cordura a su vida de payaso desteñido.**

¿Acaso todos los necios se han largado a la cueva de Moonlight, que no aparece ni uno de la «vieja escuela»? Empieza a ser preocupante... ¡Wedge, Antigolferas Mix, Ciberyayo! ¡Volved!

■ **Eso quisiera saber. Yo apostaría a que están en la cárcel, han emigrado a Sodom Island o, simplemente, han comprado un espejo y se han tirado por la ventana..**

Me despido de ti, no sin antes advertir al responsable de que sólo tengas una mísera pagina, que ya casi tengo unas garras retráctiles como las de Lobezno...



Pablo Bellas


Carlos Morilla

Aunque no habéis cumplido con las fotos veraniegas, en cuanto a dibujos la verdad es que no me puedo quejar. Se nota que os habéis dejado la pasta en el verano y no tenéis un duro para salir de casa. Pero insisto, echad mano a esa foto de verano y mandádmela, que queremos rei... digoooo admirar vuestros cuerpos al sol.

TOP NECIO

JAVI DE LUCAR
Los camellos ya no son lo más feo del desierto

NEMESIS
El Barón Rojo del siglo XXI.

PATRICIA DE NOKIA
La cantautora rural sin igual

HUGO Y ALEX
Los Pecos de Electronic Arts

EL MUCHACHO DE MONTILLA
El martillo pilón telefónico



TORRENTE SE PREPARA PARA «APATRULLAR» TU PLAYSTATION 2

El detective más casposo y peculiar de todos los tiempos está dispuesto a continuar sus aventuras de la gran pantalla en PlayStation 2. En este número te contamos todo sobre Torrente 3: El Protector, el juego español más esperado del momento que te permitirá surcar las calles de Madrid perfectamente recreadas y protagonizar los momentos más divertidos de la próxima película de Santiago Segura. Para los que quieran emociones fuertes hemos preparado un primer acercamiento al juego de conducción más esperado de la próxima campaña navideña. Si te volviste loco con los dos anteriores Need For Speed, ya verás lo que te espera en esta nueva entrega. Asimismo, podrás conocer todas las novedades del mundo PSP en el suplemento interior y seguir participando en nuestro espectacular concurso en el que regalamos 100 PlayStation Portable. El DVD-ROM del número de septiembre incluye 10 demos jugables de los juegos más impactantes de la temporada. The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Musashi Samurai Legend, 187 Ride Or Die, Tiger Woods PGA Tour 06 y muchos más. ¡Revista y DVD con Demos Jugables por sólo 6 Euros!

FOTOGRAFÍA DIGITAL

No te pierdas PC PLUS este mes. Te contamos qué cámaras y técnicas son las más apropiadas para que consigas mejores fotos. Además, te explicamos el por qué hoy en día un monitor de 17 pulgadas no es suficientemente grande, y te recomendamos algunos que te permitirán usar tu ordenador a pleno rendimiento.
Y si sueles hacer llamadas internaciones, no te pierdas la comparativa sobre las nuevas soluciones para hablar usando Internet, te ahorrarás mucho dinero y además son muy fáciles y cómodas de usar.
Y de regalo, como cada mes, un DVD con 8 GB de programas completos, demos y versiones de evaluación para que estés siempre a la última. Por ejemplo, podrás utilizar software para que la navegación a través de Internet sea totalmente anónima, o hacer espectaculares presentaciones y películas en formato Vídeo-CD, compatible con los reproductores de DVD domésticos.





RETRATOS ATREVIDOS

En el número de octubre de DigitalCamera Magazine encontrarás un completo informe sobre la fotografía de glamour. Gracias a él aprenderás cómo obtener retratos seductores poniendo en práctica los trucos de iluminación y la forma de trabajar con los modelos de los fotógrafos profesionales.
En este número también encontrarás una interesante comparativa de programas de conversión RAW gracias a los cuales podrás obtener la máxima calidad posible de tu cámara digital.Y como siempre, multitud de análisis entre los que destacan Nikon D50, Panasonic DMC-FZ20, Pentax Optio S5n, Nikon Coolpix S1 y Canon Powershot S2IS.
Tampoco te pierdas los completos tutoriales de Adobe Photoshop y Elements, con los que aprenderás a simular efectos de movimiento en las fotografías, perfeccionar el uso del Tampón de Clonar, añadir una atmósfera especial a un retrato, eliminar imperfecciones faciales y mucho más.
Además, un informe especial para que te conviertas en un experto en el uso creativo del flash.
Y, como todos los meses, un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones demo, plug-ins e imágenes de detalle de las principales cámaras analizadas.

VIRGIN PLAY Y SEGA

Novedades desde Japón



De nuevo **Bandai** vuelve a utilizar la serie de *anime* más famosa de la historia para lanzar al mercado un título de lucha, algo que le ha dado tanto a ella como a **Atari** copiosos beneficios en los últimos años con la saga *Budokai*. El grupo de programación debutante en esta entrega, **Spike**, ha modificado, eso sí, el concepto de juego para acercarlo aún más a lo que podíamos ver en la serie. Situado en el mismo espacio temporal que los anteriores (desde la aparición de *Radix* hasta *Boo*), esta vez la cámara se sitúa tras la espalda del protagonista y las técnicas para acabar con el rival cambian considerablemente, lo que nos obligará a aprender un sistema completamente nuevo de combatir. Eso sí, los gráficos serán muy similares a lo visto en las anteriores entregas, y en total serán más de sesenta personajes a los que podremos ir accediendo a medida que avancemos. El mes que viene contaréis con una completa *review* a cargo de nuestros expertos.









Los personajes de siempre se enfrentan como nunca antes.

MAKAI KINGDOM

Nippon Ichi, los responsables de *La Pucelle Tactics, Disgaea* y *Phantom Brave* vuelven a la carga dentro del género que mejor dominan con la secuela de este último. De nuevo la estrategia se mezcla con el RPG por turnos en un desarrollo lleno de humor, en el que tendremos que crear un equipo de unidades para vencer en las batallas isométricas. El lanzamiento será a finales de octubre.





Los RPG se han puesto de moda últimamente, sobre todo gracias a Nippon Ichi.



n-gage.com/es
N-GAGE ARENA
Sólo con un click.
Nuevos juegos, nuevos desafíos.
X-MEN : LEGENDS II
X-Men™ Legends II: Rise of Apocalypse
RIFTS
Rifts™ Promise of Power
SYSTEM RUSH
HIGH SEIZE
ATARI
Consola Multijugador
Teléfono móvil
Comunidad N-Gage Arena
Reproductor de vídeo/audio
Internet
Correo electrónico
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere
The gamer's phone
Consulta los nuevos accesorios de N-Gage en www.n-gage.com/store